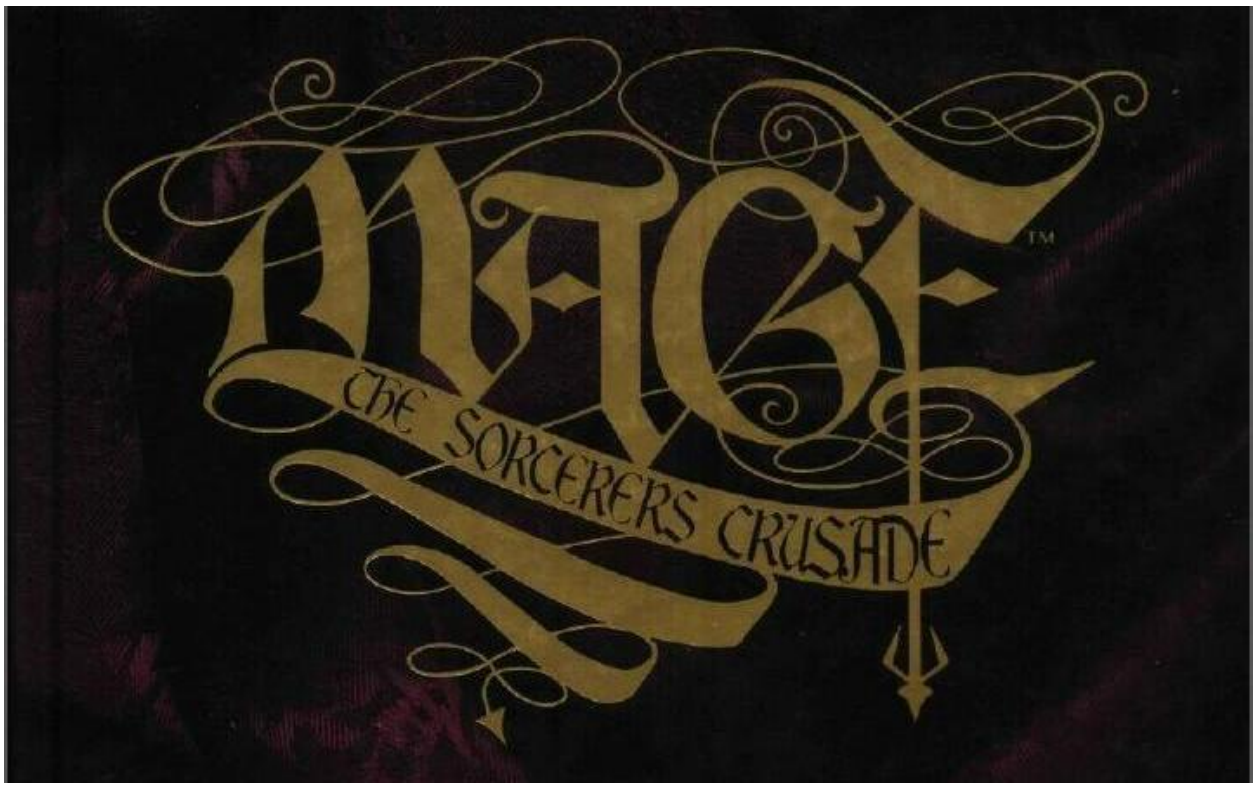
Маг: Крестовый Поход Чародея

Игра для рассказывания историй

о Магии, Вере и Науке

designed by Phil Brucato



Привет!

Этот перевод выполнен «для души». Если вы хотите на законных основаниях использовать его в коммерческих целях, будь то полностью или частично, - свяжитесь со мной. Если вы используете его для себя, просто не удаляйте эту вставку.

Искренне ваш, Averard macyran@mail.ru.

Прелюдия

(автор: Storm Constantine)

К тому времени, как падубы живой изгороди обнажили свои кроваво-красные ягоды, возвещая о близости Йоля, она была всего четыре месяца как замужем. Томас Гиффорд был фермером – джентльменом, и всего на десять лет старше нее. Он обручился с ней в жаркую середину лета, взяв ее маленькую, вызолоченную солнцем ручку в свою руку посреди пшеничного поля, где маки сбрасывали свои пурпурные одеяния, как хрупкие невесты. Ее родители были рады. Он был хорошей парой, а они боялись, что их фея Мелузина никогда не привлечет внимания мужчины – будучи тем, чем она есть.

Священник скрепил их союз в старой серой церкви, укрытой тисами. Солнечный свет рвался внутрь сквозь высокие цветные стекла, и кровь Христа окрашивала румянцем ее кожу и ее платье из бледного льна. Красный цвет; в этом краю зелени и земли она чаще всего обращала внимание именно на него.

Она редко когда разговаривала, и по этой причине – среди прочих причин – отец боялся за ее будущее. Его собственная мать иногда шептала, что Мелузина с ее фейской, слегка нечеловеческой красотой, может быть ребенком-подменышем. «Она не подменыш. – Заявляла тогда мать Мелузины. – Положи святой крест на ее язык, и сама увидишь всю правду. Она станет хорошей женой для своего мужа».

И правда, Мелузина была сильной девушкой и умела обходиться с животными в поле. Она могла работать с рассвета до сумерек, но все же в ней была видна какая-то странность. «Бедная маленькая Мелузина»; она была достаточно доброй и послушной, чтобы не вызывать более сурового осуждения.

Первое время в качестве госпожи Гиффорд Мелузина покорилась своей судьбе. Томас не был жестоким человеком, и она полагала, что жизнь с ним будет хорошей для нее. Она пыталась вести себя представительно и негромко говорить слова, подобающие для жены. Оставаясь одна, она болтала с животными, не подозревая, что иногда другие слышали ее и были озадачены ее поведением.

У нее была своя комната наверху, к которой вела узкая, неровная лестница. Каждую ночь она слушала скрип половиц, который возвещал появление ее мужа или ее самой. Это она тоже переносила в терпеливом молчании. Прежде, чем наступил Йоль, она сбежала.

Всю жизнь Мелузину преследовали странные ощущения. Казалось, будто мир намного больше, чем он представляется, и однажды ей будет открыто нечто великое и невообразимое. Временами природа вокруг замирала и казалась почти ненастоящей. Ее легкие сжимались, не давая сделать вдох, и воздух дрожал перед ее горящими глазами. Ей приходилось сесть прямо там, где она стояла, и душа ее бывала напугана, но полна странного желания.

В ту ночь, когда она увидела ангела, через четыре месяца после свадьбы, она поняла, что ее странность перешла в нечто более ужасное. Он не был святым существом, как статуи с печальными лицами и поникшими крыльями, что стояли на страже в церковном дворе. Он был существом огня и бури, глаза его были полны дымным пламенем безумия, голос его был воем, способным сокрушать сердца людей. Он проявился из теней в ее высокой, узкой комнате на ферме. Мелузина пробудилась от сна, который она не могла вспомнить, и обежала взглядом темную комнату. Было слышно, как Томас посапывает в своей комнате внизу. Она почувствовала страх – и почти полную уверенность в том, что она не одна. Потом она увидела голубой свет в углу комнаты, и существо шагнуло вперед, будто пройдя в комнату сквозь дверь. Позади существа, казалось, был другой мир, полный света. Ангел, однако, отбрасывал сияющие тени, которые окутывали все вокруг, кроме его собственного величественного образа. Существо прошипело ей нечто на языке, которого она не могла постичь, подняло правую руку и указало на ее сердце. И все это время серебряные языки пламени срывались с его губ, с его волос. Оно было прекрасно, но ужасающе. Оно не могло быть ангелом Господа.

Мелузина отползла по кровати спиной вперед, пока ее тело не вжалось в грубую спинку. Она тихо застонала от страха, и пар от ее дыхания заклубился в холодном воздухе. На улице звезды сияли, как немигающие глаза, и Господь взирал на их святотатственную встречу. Всю жизнь в моменты, когда ей овладевали те ощущения, она чувствовала отдаленное присутствие *чего-то*, далеко в полях. Теперь оно проявилось перед ней во всей своей темной славе. Оно пришло за ее душой, которая все это время жила краденой жизнью в мире людей. Томас не знал, *что* брал в жены. Из-за нее на его дом пали бы пагуба и гнев Церкви. Что ей оставалось делать, как не бежать?

Томас, пробудившись от сладострастного сна, поднялся в комнату жены, спотыкаясь на лестнице, и обнаружил, что дверь распахнута. Холодное дыхание зимы вторглось в комнату, и на мебели осел иней. Она не лежала без сна, глядя перед собой широко распахнутыми карими глазами, как он привык. В открытое окно он увидел неясную черную тень, пробирающуюся сквозь его поля, и понял, что это она. Нечто холодное, жесткое и голодное вползло в сердце Томаса. Он был хорошим мужчиной, но мужчиной отвергнутым. Он ощущал «инакость» Мелузины и хотел попробовать ее на вкус, но ему недоставало слов, чтобы определить свое влечение.

«Она там снаружи, среди овец», - сказали ему, когда он выбежал на двор, набрасывая плащ. Его люди проснулись от грохота больших передних ворот, кудахтанья побеспокоенных кур и тревожного гоготания гусей. Она оставляла за собой хаос, и там, где она проходила, в стылом воздухе оставалось ощущение ее присутствия.

Они гнались за ней через семиакровое поле и дальше, по раскинувшейся низине, где сгрудился жилистый и непокорный вереск. Она бежала всю дорогу до деревни, и там они загнали ее в угол на церковном дворе. Старая Мэг нашла ее, сжавшуюся позади разваливающегося надгробия, с волосами, свесившимися на дикие глаза. Они принесли ее домой. Томас, молчаливая тень позади толпы, смотрел, как его девочка-жена бьется в руках женщин, слышал ее странное бормотание. Что овладело ей? Он содрогнулся. В доме они втащили ее в ее комнату наверху, плотно закрыли окно и надежно заперли за ней замок на двери.

Дрожа на кровати, Мелузина слышала, как они покидают дом. Она смотрела, как, один за одним, гаснут желтые огоньки в домиках по полям вокруг. Она слышала, как Томас тяжело бродит по кухне. Потом до нее донеслись более тихие звуки: жуки, шуршащие в подпечье, потрескивание последних угольев и, наконец, тяжелое дыхание Томаса и его всхлипывания.

Она была отмечена, и рок ее был неизбежен. В этом бесцветном полуночном мире даже ее кровь была бы черной. Она прижалась лицом к холодному окну и тихо заскулила.

GREG & TIM
HILDEBRANDT

*****

Ниже по извилистой дороге, на другой стороне деревни, располагался скромный замок в три этажа высотой. Там обитал сэр Рено Аквин, лорд округи. Рено унаследовал свое поместье в молодом возрасте: его отец лишь несколько месяцев назад погиб в несчастном случае на охоте, а мать стала жертвой странной сухотки за три года до того. Рено считался человеком симпатичным, но нелюдимым. Книги значили для него больше, чем общественные собрания.

В ту ночь, когда Мелузина бежала через поля, Рено сидел перед ревущим камином в своем зале, смакуя выдержанное иноземное вино с местным священником, отцом Ратфордом. Они слышали повизгивание собак, когда спутники Томаса нагнали Мелузину в расположенном рядом церковном дворе, но обратили на него мало внимания. Отец Ратфорд распространялся о суеверности обитателей деревни; Рено слушал его лишь краем уха, кивая и улыбаясь в нужных моментах. «Я отчаиваюсь в них, - сетовал Ратфорд. – Они немногим лучше варваров. В здешних краях языческие верования лежат в неглубокой могиле. Им мало что стоит немножко поковыряться в земле и снова их откопать».

«У вас трудная задача», вежливо сказал Рено.

После того, как раскрасневшийся священник без особой охоты отбыл к себе домой, Рено взошел в самую высокую комнату своего замка. Был уже поздний час, однако он чувствовал себя вяло и умиротворенно. В большом зале его слуги одну за другой задували свечи, и старые камни стен остывали, отходя ко сну. В одной из круглых башен располагалась мастерская Рено. К ней вела ненадежная, извилистая лестница, на которой древняя пыль, остатки покинутых птичьих гнезд и помет летучих мышей добавляли опасности пути наверх. Только у одного человека, кроме самого Рено, был ключ от толстой, усаженной железными заклепками двери, запирающей вход на лестницу. Для слуг она была закрыта раз и навсегда.

Мастерская разительно отличалась обстановкой от остальных владений Рено. Цветные ковры из Персии свисали со стен и украшали полы. Воздух пах благовониями, запах которых частично перебивал душок серы. Артефакты, собранные предками Рено из всяческих потаенных уголков мира, располагались в пыльных альковах или заставляли прогибающиеся полки. Когда молодой лорд вошел, свет затухающего огня сиял на желтой меди и переливающихся драгоценных камнях.

<лакуна в тексте сканированного документа; возможно, не хватает страницы>… вились в серном дыму. «Встреть тень хаоса во всей ее противоречивости, - сказал Халид. – Ибо в ней скрыто золото твоей души». Рено не мог вообразить, что когда-нибудь найдет его.

Теперь же он потер саднящий лоб. Он хотел приступить к работе, но не делал этого. «Анима сопротивляется мне, - возразил он. – Я ее не найду».

«Когда Потоп изначального хаоса спадет, она будет там» - сказал Халид. Он быстро потер пальцы, издав звук, какой издает бумага.

Рено пришло в голову, что араб наслаждается эффектами от vinum nostrum более чем на одном уровне. Возможно, когда-нибудь, когда сам Рено сможет контролировать переживание, он тоже сможет находить в нем приятность. Эликсир, как говорили, должен был состоять из меркуриальных вод prima material – молока девственницы, уксуса фонтана и воды жизни; однако Рено помогал приготовлять его и знал, что он содержал менее одухотворенные ингредиенты, как-то белену, белладонну, дурман и мандрагору – лакомства, более подходящие для ведьминских мазей, чем для эликсиров духа.

Халид подал Рено оловянный кубок, в котором подрагивало горькое варево. Лорд Аквин поднес фильтр к губам; чаша, казалось, была полна бестелесных голосов, беспокоящих мыслей. Закрыв

глаза, он отпил, и отпил еще. Сущности ждали в углах комнаты, и пламя свечей колебалось от дыхания духов.

Искрящийся туман заволок взор Рено. Он рухнул в кресло, мигая, и уставился в потолок, в котором, казалось, бурлила и корчилась астральная дверь. Они ждали его; он это знал. Он уже мог слышать их радостный вой и грохот копыт их адских коней.

*****

Томас сказал Мелузине, что она больше не должна убегать. Для девушки ночью было небезопасно находиться там, снаружи. Какой-нибудь шальной зверь мог прийти из леса и отнять ее жизнь. Мелузина знала, что ей не может грозить никакое подобное нападение, но склонила голову так, что волосы закрыли ее глаза. Она не могла рассказать про ангела и холодный ужас его присутствия.

Как только Томас выпустил ее из дому, она пошла вниз, в церковь, вместе со Старой Мэг. Здесь тисы, покрытые капельками крови, роняли росу на замшелую мульчу вокруг своих корней. Ветви вздрогнули, когда вороны сорвалась с них, с карканьем взлетая в холодное белое небо. «Может, снег будет» - сказала Старая Мэг, подняв палец и подставив его ветру.

Мелузина плотнее закуталась в плащ. Мир в этот день казался серым местом. Было слишком сыро, и все казалось бесцветным, кроме ядовитых ягод тиса и окровавленных остатков убитого кролика, который, полуобъеденный, лежал на одной из могил. В церкви Мелузина скользнула в одну из мокрых от тумана исповедален. Пар от ее дыхания тяжелым облаком висел перед ее глазами. Она сжала руки и попыталась помолиться, но ум ее был смущен. К ней пришел не ангел Христа; так была ли она теперь желанным гостем в Его доме? «Святой Отец, очисти меня ото всякой скверны. Защити меня…» Молитва показалась пустой и бессильной. Мелузина плотно сжала глаза; ее лоб покрылся хмурыми морщинами. Она слышала, как Старая Мэг ходит по церкви, поправляет в вазе ветви тиса и поздно цветущие розы. Но здесь был кто-то еще. Она

ощущала, что кто-то сидит прямо рядом с ней. Она почти чувствовала его дыхание, облако тепла, касающееся ее сквозь холодный воздух. Она не слышала, как открывается большая дубовая дверь, не слышала и шагов по вымощенному плитами полу. Кто бы это ни был…

«Госпожа Гиффорд, молодая госпожа Гиффорд, правильно?»

Глаза Мелузины распахнулись. Темная фигура священника наклонилась над ней; его маленькие, но пронзительные глаза сосредоточились на ней, как глаза хищной птицы. «Отец…» - шепотом выдавила она из себя.

Священник улыбнулся, хотя она ощутила в отблеске его глаз хищный оттенок. «Я слыхал, тебя что-то сильно перепугало той ночью, и дело закончилось тут на церковном дворе».

Он сделал паузу, ожидая ответа. Мелузина не смогла говорить. Она беспомощно скривила рот и закатила глаза, вполне осознавая, как при этом выглядит в его глазах.

Священник наклонился ближе. «Что испугало тебя, дитя мое? Что гнало тебя через ночь?»

Она отстранилась от него; облачка пара от дыхания повисали между ними. Она чувствовала ужас от того, что он понял, кто она, что он разглядел ее черное нутро. Теперь он пытался выдавить признание, за которым последует обвинение, боль, даже костер. Несмотря на панику, Мелузина все еще чувствовала, что позади нее есть кто-то, кто приближается, напряженный и настороженный. Почти казалось, что они хотят говорить за нее. Священник наклонился ближе, нахмуренный, возможно, взволнованный. Он не должен касаться ее; если он это сделает, она выкрикнет богохульство или изрыгнет мух. Потом послышался звук, как будто звон серебряных ножей. Возможно, это был смех, неуместный в церкви. Звук точно не был святым. На границе зрения она увидела сияющую вспышку, ей послышался металлический лязг чудовищных крыльев. Она принесла *это* с собой, вокруг себя. Священник не мог этого увидеть, но в его глаза закралось нечто, похожее на понимание – и отвращение…

Мелузина выскочила из исповедальни, пробежала мимо священника. Наружу, наружу, в зимний свет, где стая убийц-ворон поднялась с тисов, истерически каркая. Небо заполнилось крыльями, движущимися слишком медленно, слишком быстро. И оно было на дорожке перед ней – высокая, окутанная тенью фигура; ее свет поблек при дневном свете, но она все равно не казалась человеком. Позади нее и впереди нее. Неужели не было пути к бегству?

Она обнаружила себя на лугу, бредущей среди коров в их лохматых зимних шубах, оскальзываясь на их прихваченном морозом навозе. Голые деревья вцепились в небо когтями, и кружащиеся в нем птицы складывались в фигуру, подобную короне. Когда существо коснется ее, она пропадет. Она станет принадлежать ему, и та скудная возможность жить как нормальная девушка, за которую она еще цеплялась, исчезнет навсегда. Ее бабушка была права. Она – подменыш, дитя зла.

Сейчас лес лежал перед ней, и его недружелюбные ветви сплетались в головоломку темноты; либо это переплетение укроет ее, либо, наоборот, схватит ее как пленницу и будет держать, пока за ней не явится ангел. У нее не было другого выхода, кроме как бежать. Воздух вокруг нее темнел. Она чувствовала холод – как же холодно! Спотыкаясь, размахивая руками, она бросилась в тени обнаженных деревьев.

Рено видел девушку из своего высокого окна. Она бежала через поля вдоль опушки, как будто демоны из Бездны неслись позади нее. Ее ужас приковал его взгляд. От чего бы ей бежать? Высоко над головой скопище ворон взлетело и упало, как потрепанный занавес. Потом небо наполнилось падающими звездами. Птицы, казалось, мелькали, то на мгновение покидая реальность, то возвращаясь вновь. Пришел снег.

Позади Халид пошевелился в своем кресле: «Сейчас ты близко, очень близко».

«Во мне есть какой-то изъян» - подумал Рено, не обращая внимания на слова наставника. - Возможно, мне не суждено следовать работе моих родителей. Возможно, я одновременно Пробужден и сплю, одной ногой в обоих мирах, никогда не принадлежа одному из них полностью». Он моргнул, глядя на порошащий снег. Его рука легла на тяжелую занавесь, и он смотрел, как крохотная женская фигурка вертится и взлетает, как тряпка на ветру, охваченная непогодой. На краткий миг Рено увидел вьющуюся колонну серебряного света, вспыхнувшую на том месте, где он последний раз видел девушку, но он не мог сказать, точно ли это было. Vinum nostrum иногда расцвечивало мир странными образами из разума. Он позволил занавеси упасть.

*****

Отец Ратфорд явился к обеду. «Денек у меня был, что и святому пришелся бы как испытание» - сообщил он Рено, когда они уселись, чтобы разделить шкворчащее говяжье бедро. Слуга наполнил его тарелку дымящимся луком-шалотом, а другой налил в его кубок подогретого эля. «Ссоры и жалобы, и две смерти в приходе. Сверх того, молодая невеста Гиффорда выкинула очередную штуку – прямо в церкви. Чует мое сердце, что у него будут с ней неприятности. Она тронутая – или еще хуже». Последние два слова сопровождались многозначительным мрачным взглядом. «С ней всегда были всякие странности».

Рено содрогнулся, но не насчет неизвестной женщины. Слова Ратфорда казались странно знаменательными. «А теперь еще и снег пришел».

«Будет больше смертей, сомнения нет: больные дети, одряхлевшие старики и прочее в том же духе». Ратфорд с удовольствием налег на еду. «Вы выглядите устало, м’лорд».

Рено не мог заставить себя сделать больше, чем поковыряться в мясе. На самом деле, усталость он чувствовал в своей душе. Он пожал плечами.

«Слишком много сидите носом в книгу, - заявил Ратфорд. – И для глаз, и для мозгов вредно. Отложите книги в сторону. Вам следует больше времени проводить на улице. Вы ведь, думаю, редко когда кого видите, кроме меня. Возможно, пригожая молодая жена принесла бы радость в эти стены. Подумайте об этом. Готов поспорить, в желающих недостатка не будет. Обручиться весной, да…» Глаза священника приняли мечтательное выражение

К счастью, совет священника был прерван посторонним вмешательством: раздался громкий стук во внешнюю дверь. Он эхом разнесся по всему замку. «Кто-то в нужде!» - заявил Ратфорд, вытирая жир с подбородка.

«Судьба стоит у дверей», подумал Рено, и его тело мгновенно бросило в жар, потом в холод. Он встал. В этот момент в зал вошел слуга и обратился к священнику: «У ворот несколько человек за вами, святой отец».

«Что, они пришли сюда? Помешали нашему обеду?» Лицо Ратфорда порозовело.

«Возможно, еще одна смерть» - сказал Рено. Он знал, что дело окажется не в этом. «Введи их» - приказал он слуге.

Собравшихся возглавлял Томас Гиффорд, землевладелец, смутно знакомый Рено. Он припомнил прошлые слова священника насчет жены Гиффорда, и понял, что это не может быть совпадением. После униженного извинения перед лордом и его гостем за вмешательство в их трапезу Гиффорд, наконец, вымученным голосом поведал о своей дилемме. «Она ушла, отец, не пришла назад ввечеру. Старая Мэг отвела ее в церковь, но на нее нашел очередной стих, и она сбежала в поля. Мы искали, но нашли только пять трупов в стаде Мортона, лежащих в снегу, окоченев и без следов ран. От нее ни следа. Отец, я объят страхом. Что должно сделать?»

«Они думают, что она убила коров, - подумал Рено. – Часто начинается с этого, со смертей животных». Хотя он услышал немногое из этой истории, для его ума стали очевидными свидетельства вины, которые нагромождались против этой несчастной женщины. «Она будет состоять из мелочей, но вместе они составят темную картину». На миг он подумал, правда ли она ведьма или просто какая-то лунатичка-подросток, проклятая своей инакостью.

«Томас, я осведомлен о твоей проблеме, - тяжело вздохнув, сказал Ратфорд. – Не далее как сегодня мне самому стало явно, что у дитяти не все в порядке. Разумеется, мы должны найти ее, прежде чем случится еще что-то худое, будь то с человеком или со зверем».

«Но что с ней не так? – Спросил Гиффорд, хотя слова застревали в его горле. – Можно ли это излечить?»

Священник поднялся на ноги. «Я сделаю все, что смогу. Иногда зло можно изгнать прочь, иногда нет». Он повернулся к Рено. «Вы должны извинить меня, м’лорд. Это срочное дело».

«Я понимаю. Конечно, эту бедную девушку необходимо найти. Я, естественно, предоставлю мероприятию свою помощь».

«Мне не следовало выходить, - подумал он, пока его дворецкий зашнуровывал его самые прочные сапоги и выносил его тяжелый зимний плащ. – Действие nostrum в темные часы по капле возвращается назад в мозг. Мне следовало поговорить с Халидом». Но ему требовалось увидеть девушку. Мыслями он вернулся к тому, чему был свидетелем, глядя в тот день из своего высокого окна, и понял, что он видел ее, исчезающую в лесу, и еще: казалось, за ней следует свет, ослепительно-белый свет духа, как от Даэмона мага.

Мир за пределами дома был укутан в покров, заглушающий звуки. Снег уже лежал на лугу толстым слоем, и, хотя луну скрывали несущие снег тучи, пейзаж был освещен призрачным светом покрывала зимы. Псы Рено прыгали перед ним, повизгивая, как щенки, и в неестественном сиянии казались худыми, как колдовские звери-оборотни. Священник, бормоча, шагал рядом. Они оторвались от основной группы, чтобы прочесать лес на границе поместья Аквин. Рено хорошо

знал этот лес, благо мальчиком проводил в нем большую часть времени. Если девушка была тем, чем ее полагали, то, возможно, ее привлечет место, в которое его юношеское воображение некогда призывало духов деревьев. Его разум оживил жизненную силу того места, и, возможно, оно придет девушке на помощь. Прежде, чем они вошли в темноту среди деревьев, Рено оглянулся на замок. В комнате башни горел тусклый свет; Халид тем временем будет его ждать. Неважно. Его положение, высокое по праву рождения, защитило его от рвения Церкви, и, возможно, его долгом было предоставить помощь этой девушке, неважно, была в ней чудная составляющая или нет. Родись он крестьянином, возможно, и его однажды преследовали бы через поля, загнали, схватили и приговорили.

Среди деревьев хлопья снега с шелестом прорывались сквозь кроны. Олень подхватился из своего укрытия и с глухим топотом ускакал по заросшей папоротником тропе: знамение. Рено с готовностью последовал за ним.

«Ночь для такого не дело, - заявил священник. – Мне думается, к рассвету она промерзнет насквозь. Возможно, нам стоит вернуться…»

Его не лишенные ханжества праведные чувства притупились от физических неудобств. Он прижимал ладонь к разжиревшему от говядины боку. Рено, помедлив мгновение, отозвался: «Не бойтесь, отец. Возвращайтесь в Аквин. Я прочешу местность. Если я наткнусь на девицу, то приведу ее к вам. Если нет, возможно, ее найдут остальные».

На лице священника отразилась неуверенность. «Мне не следует оставлять вас вести поиски в одиночестве, м‘лорд. Мой долг в том, чтобы изловить эту пропащую душу ради любви Христа и Его вечного Отца».

Рено легко рассмеялся. «Я знаю эти места лучше, чем кто бы то ни было. Не говоря уж о том, что я бродил по ним в одиночку. Идите обратно, отец, возвращайтесь к моему теплому очагу. Мне-то

холод неудобства не доставляет. Пожалуйста, я настаиваю. Если мы пройдем дальше, то вы не сумеете в одиночку найти дорогу назад сквозь снег».

Других аргументов священнику не потребовалось. Он без особой искренности извинился и устремил свои стопы назад, к замку. Рено смотрел вслед, пока его тень не скрылась в мягкой пелене снега. Потом он выбросил священника из головы и потрусил по лесной тропе, взяв след оленя.

По мере того, как лес принимал его, дух леса находил связь с его душой. Он становился един со всеми охотниками прошлого. Его чувство обоняния обострилось, как и слух. Он ощутил на языке тысячу тонких запахов зверей и растений, и даже отдаленный дух человеческого пота, который сказал ему, в каком направлении движутся остальные. Его магия, может, и была слаба, но его чувства были намного острее, чем у его спутников.

*****

Мелузина подумала, что должна скоро умереть. Она больше не чувствовала пальцев ног и рук, и сохранять глаза открытыми становилось все труднее. Ангел загнал ее в закуток в зарослях шиповника. Она проползла сквозь шипы, ища убежища, и теперь подрагивающее сияние нависало над входом в колючий тоннель. Возможно, он ждал, пока она не выйдет наружу, или пока не умрет. Что она сделала, что призвало его явиться? Она слышала, как он говорит с ней, но его язык был мешаниной из звуков природы. Ангел говорил подобно воде, текущей сквозь лес, падающему дождю, листьям, шумящим на ветру, и трубному зову оленя. Часть ее существа хотела выйти к нему, ибо она каким-то образом ощущала, что он может снова согреть ее. Другая часть была перепугана. Покинуть эту беседку из колючих кустов было бы все равно, что броситься вниз через край водопада. А они тем временем приближались к ней, шли за ней. Она слышала, как они тяжело движутся по лесу, слышала грубые голоса. Она могла слышать все, даже шаги царственного оленя, пробирающего в ее направлении, и следующего за ним охотника.

Странно. Опасность, ощущаемая Мелузиной, никоим образом не казалась связанной с оленем, но зверь и его преследователь для нее казались одним. Они могут быть призраками, подумала она, или тенями духа леса, воспроизводящими вневременные ритуалы жизни.

По ту сторону обнаженных шипов ангел произнес ее имя: «Мелузина». Имя прозвучало четко и совершенно, как слово из песни.

Мелузина затаила дыхание. Ее голова кружилась от какофонии звуков вокруг: неуклюжие ноги мужчин, дыхание леса, снежинки, разбивающиеся о верхние сучья. Она прижала пылающий лоб к коленям. Как она может быть такой замерзшей, но такой горячей?

«Мелузина!» - произнес он, теперь более настойчиво, громко, как небо, но и тише, чем шорох мышки-полевки. Это был конец ее жизни, и у нее был выбор. Что отнимет ее? Холод, руки людей, или голос ангела? Она медленно подняла голову. В глазах у нее плыло от кипящего света. Ангел сиял так ярко, что шиповник на его фоне казался хрупкими обгорелыми палочками. Теперь она могла ясно видеть ангела, высокую, низко склонившуюся фигуру, серебряные волосы свесились вперед, глаза горят, как белые угли. Его лицо напомнило ей змею: длинное, с раскосыми глазами. Мысленно она ответила на его призыв: «Оставь меня! Я не хочу отправиться в Ад».

«Нет Ада, кроме как в людских сердцах, - ответил он. – Приди, Мелузина. Приди ко мне. Не затворяй от меня свой разум, ибо мы одно, ты и я».

Тогда, в единый миг ослепительной ясности, она осознала, что это сияние воистину было ее собственным. Признай она его своим – а это, несомненно, было бы именно признание, - странность мира обрела бы для нее смысл. Чувства, которые у нее были, странности, которыми она была наделена, сложились бы вместе в единое блистающее целое. Она могла бы избегнуть

своей судьбы, и если сделать это означало совершить за Дьявола его работу, то да будет так. Она не хотела умереть здесь, в промозглой тьме, или на костре как ведьма. Она совершит прыжок доверия в руки Судьбы и посмотрит, куда приземлится.

Мелузина так закоченела, что пошевелиться оказалось трудно. Она медленно развернулась и поползла к ангелу. Его рука потянулись к ней сквозь когтистые ветви. Когда она возьмет эту сияющую руку в свою, то восстанет с новыми силами. Она переродится. Так близко, сейчас… Ей была видна прогалина по ту сторону зарослей шиповника, и ее голова полнилась несущимся звуком. Она подняла руку, потянулась.

Олень проломился на прогалину сквозь замерзший папоротник. Даже ангел повернулся, чтобы увидеть его: величественный зверь, изначальный архетип всех оленей. От его боков поднимался пар от пота; его глаза вращались, и он склонил свою царственную голову в изнеможении, целуя землю короной своих ветвистых рогов. Следом за ним явился охотник. Он был облачен в длинный, развевающийся плащ, и его волосы в диком беспорядке ниспадали на плечи. Он не мог быть смертным лордом. Мелузина почувствовала себя ошеломленной, а не испуганной. Не раздумывая, она продралась сквозь последние преграждающие ей путь колючки и бросилась навстречу ангелу, прижимаясь к нему. Дыхание оставило ее тело, и она оказалась унесена в место вне тепла или холода. Иногда она чувствовала себя так, когда Томас приходил на ее ложе, и их союз оказывался осенен грезами о некоей далекой тени. Сейчас было как тогда, и больше. Ангел был в ней, и она в нем. Когда она встала, она возвышалась на восемь футов и сияла. Человек, гнавшийся за оленем, был *ее* охотником, так же, как ангел был *ее* ангелом. Как однажды говорила ей мать, три травки по отдельности обладают небольшой силой, но перетри их вместе, и они станут чем-то за пределами себя, чем-то большим.

Рено стоял на краю прогалины. Он был подобен Красному Рабу, приближающемуся к Белой Женщине – тело алхимика, приближающееся ко всему, что есть небесного и чистого в его душе. Она была королевой снегов, а над деревьями солнце сияло вместе с луной, и его свет пожирали вороны. «Я пришел домой» - подумал Рено и пал на одно колено. Все это время он искал Даэмона в кубке с алхимическими снадобьями, а она с самого начала была здесь. Он был слеп, потерян. И она была такова, привязанная к какому-то обрывку девочки, какому-то ведьмачонку, которую преследовало все, что было грубым и нечистым. Настало время для их сопряжения. Даэмон возьмет его за руку и поведет его в миры за пределами человеческой мысли, где все сокрытые тайны его Искусства станут ему ведомы – наконец-то.

Она приблизилась к нему, паря над покрытым белыми звездочками дерном. Он отважился взглянуть на нее и с удивлением увидел, что она не выглядела полностью женским существом, но, совершенно точно, не выглядела и мужским. Его сердце жаждало соединения. Он встал, чтобы встретить ее, и распахнул руки, впуская этот свет в свое тело.

GREG & TIM
HILDEBRANDT

*****

Халид в одиночестве сидел в высокой башне, слушая, как толстый священник ковыряется в остатках своей трапезы. Magus прижал пальцы одной руки к глазам, бормоча слова древнего герметического текста: «О Гермес, побуди выйти к тебе, о Солнце, духов твоих братьев, планет, и я создам их в корону тебе, равных которой не видано; и я побуждаю тебя и их быть во мне, и я введу твое царствие в силу». Он предвидел то, чему предстояло случиться. Иногда он хотел заговорить, поделиться с Рено своими подозрениями. Но путешествие мага к своему Даэмону было индивидуальным, и никто другой, ни мужчина, ни женщина, не должны были вмешиваться на этом пути. Выпало так, что Отшельнику с его светильником предстоит вести молодого мага обратно к самому себе.

В снегу снаружи душа утвердила свои права на обоих, мужчину и женщину.

Этажом ниже священник облизывал пальцы, не ведая о чудесах.

*****

Уже почти рассвело, когда дверь в подножии башни заскрипела. Халид услышал шаги, поднимающиеся по лестнице к нему. В дверях появилось промокшее насквозь существо. В тепле замка весь снег с его волос и плаща растаял, и лицо существа полнилось изумленными вопросами. Халид встал, глаза ему застили слезы. Он жестом призвал существо к себе: «Как тень постоянно следует за телом того, кто шагает на солнце, - сказал он, - так и *ребис*, хотя внешне и выглядит мужским существом, скрыто несет в себе свою женскую часть».

Существо рухнуло в кресло перед очагом, мигая на огонь. Это был Рено, но это была Мелузина, но это ни было ни одно из них. Халид дал ему вино, и оно приняло кубок трясущимися руками.

«Над твоей головой корона планет, - сказал Халид, - она – символ металлов и астрологических темпераментов. Ты – звезда совершенства. Пей, друг мой».

«Что я такое?» - хрипло прошептало оно.

«*Ребис* есть гермафродит, божественный брак мужского и женского, солнца и луны. Твои раздельные физические части разделяли одного Даэмона, и были соединены им, и Судьба улыбнулась вам, ибо вы нашли друг друга столь быстро в жизни, которая может быть долгой».

Ребис опустило голову в ладони, уронив кубок на пол. Голубое вино впиталось в ковер и потекло между половицами.

«Не бойся, - тихо промолвил Халид, - я возьму тебя из этого места на Восток, в Ковенант твоих родителей. Там ты узнаешь о том, чем ты стал, и о своем потенциале. Ты продвинешься за пределы борьбы противоположностей. Твое пришествие будет радостно встречено твоими братьями и сестрами». Он, склонившись, положил ладонь на рыжие волосы *ребиса*. Кожа на его шее там, где они заканчивались, была белой, как слоновая кость, и без единого изъяна. Оно было сложено одновременно изящно и крепко. Оно было темным охотником и белой ланью в одном теле. Оно медленно подняло голову и уставилось на Халида широко распахнутыми глазами.

«Я не понимал…не знала. Лес… Мне надо было оставаться там… оставаться в церкви… пойти домой, остаться дома…» Оно затрясло головой, как будто воюющие личности боролись за возможность выразить себя.

«Будь покоен, друг мой, - произнес Халид. Теперь ты одно, и совершил контакт с Божественной Искрой. Теперь тебе только вперед».

Вперед, да, но Путь усеян шипами, темными камнями и крутыми поворотами. На нем лежат затаившиеся монстры, но также свет и знание. Халид вздохнул. Он был прав, приехав сюда. Он и не догадывался, насколько необходимо окажется его присутствие.

*****

Наследовать Аквин было некому. Король отдал земли в дар другому герцогу, который в свой черед сделал его резиденцией своей семьи. Томас Гиффорд взял в жены другую, женщину старше его, которая постоянно болтала. Не нашли ни следа Мелузины и Рено, не считая странного выжженного участка в сердце леса, окруженного аккуратной строчкой оленьего следа. Местные сошлись на том, что Мелузина и впрямь была ведьмой и погубила молодого лорда прежде, чем унестись куда-то еще. Отец Ратфорд объявил, что ее должно считать мертвой, ибо она не была дитятей Господа. Томаса жалели, хотя мало кому нравилось говорить с ним о его пропавшей невесте.

По ночам Томас лежал рядом со своей теплой, обыкновенной женой и думал о маленькой комнате наверху дома. Он думал о том, как она спала там одна. Было ли в ней зло? Их разделял лишь один пролет вверх по лестнице.

Иногда он плакал.

Посвящение

Наша эпоха – продукт столетий перемен. Эта книга посвящается бесчисленным людям, которые презирали страх и огонь, чтобы создать для нас, пятьсот лет спустя, мир много лучший, чем тот, в котором жили они сами.

И тем, кто в нашем современном мире пытается делать то же самое.

Ритуальное Посвящение для Тупых.

Да, это игра. Нет, это не про сатанизм. Убивать никого не надо. Просто живите. Спасибо.

Посвящение от переводчика.

Посвящаю этот перевод Анне: я не взялся бы за переводы по Миру Тьмы, если бы не желание дать ей возможность прочитать литературные вставки к «Культу Экстаза».

Содержание

Прелюдия

Введение

Книга I: Магия

Глава 1. Путь Шипов

Глава 2: Мир Смертных

Глава 3: По ту сторону Туманов

Книга II: Вера

Глава 4: Персонаж

Глава 5: Игроки

Глава 6: Рассказчик

Книга III: Наука

Глава 7: Правила

Глава 8: Правила Магии

Приложение

Введение

Теперь вообразите поздний час,

Когда ползущий гул и волны мрака

Корабль вселенной буйно заливают

- Уильям Шекспир, «Генрих V»

Дочь Ткача

Агнеса Гевебетохтер не задержалась на рынке, чтобы выудить ароматное наливное яблоко из горки на прилавке фермера, не остановилась она и для того, чтобы погладить изысканные меха охотника, как она делала в детстве. Сегодня ее сапфировые глаза, скользя поверх суеты и ругани городской площади, остановились на шести приговоренных женщинах, которые получали последние напутствия священника, пока на их шеи надевали веревки.

«Да смилостивится Господь, и да свершится правосудие» - мягко прошептала она. Ибо по Слову Господню не должно было оставлять ведьме жизнь. Обреченные Сатаной бились, медленно и мучительно задыхаясь. Она смотрела, пока последняя из них, девочка немногим старше пятнадцати лет – возраста самой Агнесы – наконец не перестала двигаться. Повисшие тела освещало сияние осеннего утреннего солнца, неподвижного и теплого. Агнеса перекрестилась и собралась уходить; отлично выкрашенная пряжа ее отца сегодня должна была уйти по хорошей цене, и пусть кто-то только попробует убедить ее в обратном!

«Жаль эту последнюю девочку» - произнес голос за ее спиной. Агнеса обернулась и, разинув рот, уставилась на самого симпатичного человека, какого только видела в жизни. Он стоял прямо перед ней, высокий, чисто выбритый, с черными волосами до плеч. Его фигуру выгодно подчеркивал богатый наряд: льняная рубашка с тонкой вышивкой виднелась из-под облегающего дублета из зеленого бархата, поверх которого на нем была одета кожаная куртка-джеркин, отделанная белым лисьим мехом. На его шее сияла прекрасной работы рыцарская цепь.

«Прошу позволения представиться, - произнес он со сдержанным поклоном. – Я – рыцарь Манфред фон Ульм, недавно из провинции Бавария. А ты – Агнеса, дочь искуснейшего ткача в Гейдельберге». Девушка, не находя слов, кивнула и присела в глубоком книксене. «Хорошо! – Отозвался рыцарь. – Ибо ты как раз та девушка, которую я искал». Он посмотрел на тела. «Не стесняйся выразить все свое сочувствие этим несчастным душам, дорогая моя. Некоторые не знали, что творят. Одна была одаренной, как твой отец, на свой собственный лад».

К Агнесе наконец вернулся голос: «Господин мой рыцарь, они же состояли в связи с демонами! Конечно же, лучше для них обрести милосердие пред лицом нашего Творца, чем и дальше творить зло в нашем мире».

Взгляд рыцаря встретился с ее взглядом. «Неужели? – Холодно откликнулся он. – Хорошо же, девочка, посмотрим. Следуй со мной. Твой отец не будет беспокоиться о тебе, ибо мы заключили уговор менее часа тому назад. Теперь ты принадлежишь мне».

Агнеса вцепилась в свою корзинку, снедаемая неуверенностью и испугом. Рыцарь фон Ульм был благородным человеком, одним из лордов этой земли. Ослушаться его было бы глупостью. И все же нечто в его голосе ужасало Агнесу. Крылья темной птицы трепетали в ее сердце, хотя она и чувствовала неодолимую притягательность богатства и интеллекта рыцаря.

«Идем, - повторил фон Ульм. – Даю тебе мое слово рыцаря, что тебе не будет причинено никакого вреда». Он протянул руку.

Агнеса сделала то, что сделала бы любая женщина из простонародья; она приняла его руку и послушно пошла рядом с ним.

К какой судьбе, она не ведала.

Мир, объятый пламенем

Мир в огне. Свет художника, видение школяра и костер еретика горят с невиданной доселе яркостью. Это Возрождение, поле боя ранних этапов Войны Восхождения и начало современного мира.

Звенят клинки и вспыхивают заклинания, пока Совет Девяти Мистических Традиций собирается, чтобы сохранить пути магии. С противной стороны объединенный орден исследователей, мечтателей и победителей чудовищ борется за то, чтобы озарить мир Рассудком. В тенях этого мира антихристы и безумные фанатики раздувают костры ненависти и скармливают им души. Магия обезумела, и ужасный Бич карает тех, кто гонится за ее Тайнами. По всей Земле маги собираются вместе, и их приключения закладывает основания будущего – или его могилы.

Это, по многим понятиям, Эпоха Высокой Магии. Могучие заклятия призывают демонов. Приказу волшебника покоряются штормы. Приворотные чары соблазняют неосторожных, и феи танцуют в запретных кругах. Но этим чудесам постоянно наступает на пятки призрак смерти. Эпидемии, войны, заговоры и Инквизиция превращают эту эпоху в страну чудес Темной Фантастики. Чтобы отогнать тени прочь, мужчины и женщины науки создают великие машины – воздушные суда, орудия, лекарства, - и поднимают знамя от имени простого народа. Другие визионеры молятся Богу или Бездне о том, чтобы мир был отдан в их руки – тем или иным образом. Судьба сводит Магию, Веру и Рассудок лицом к лицу, и этот поединок не из тех, что ведется по договорным правилам.

Ты – магус (magus): волшебник, ученый, творец чудес. Эта эпоха – твоя эпоха; этот мир – твой мир.

Магус – это…

Пророк. Еретик. Продажная душа. Гений. Он – все это и больше. Но прежде всего магус – это… он сам.

Это не такая уж простая штука. Тысячелетиями церкви и короли подавляли свободную волю смертных людей. «Индивидуальность» - это чуждая концепция. Связанная долгом службы, душа человека спала. Более она не спит.

Магия жива, и она Пробуждает человеческую душу.

Направляемые древними секретами и мистическими орудиями, Искусства Творения переполняют колодец человеческого воображения. Понять и принять их означает Пробудиться, отбросить мантию сна и шагнуть в ночь с пылающим факелом. Этот огонь обжигает, но и очищает. Каждый магус, будь он чародей, жрец или искусник, оставляет сон позади.

Магус – это не обязательно мужчина; более того, сказки утверждают, что женщины обладают магией, лежащей за пределами мужского понимания. Такие женщины отвергают цепи обычной жизни; вместо этого они пляшут с дьяволами или купаются в Божественной славе. Под личиной мужчин они препоясываются оружием или становятся хозяевами кузницы. Магия – это дух свободы, а свобода не поддается мужскому игу.

Подобные страсти имеют свою цену. Каждый магус танцующими шагами продвигается по Пути Шипов, бросая вызов Бездне гордости и проклятия. Даже величайшие из волшебников скрываются от завистливых крестьян и голодных обитателей ночи. Но, несмотря на это, магию невозможно отрицать. Тайные общества разгоняют мрак свечами; сокрытые братства наставляют своих подмастерьев; университеты и ложи дают прибежище архитекторам нового дня, а холмы ярко сияют светом Старых Богов. Цена велика, но маг платит ее с радостью.

Сцена убрана. Игроки стоят в готовности. Берите свой клинок, свои книги, свою чашу с ядом, и присоединяйтесь к крестовому походу.

Да начнется игра.

Вся партия – сцена

Если вы читаете эту книгу, значит, с хорошей вероятностью, вы уже знакомы с играми, подразумевающими рассказывание истории (сторителлинг. *Прим. переводчика: здесь и далее используется это корявое слово, просто для краткости*) или отыгрыш роли (RPG, ролевые игры). Если нет, мы предоставляем вам краткое описание.

Большинство форм развлечения пассивны. Вы сидите, а кто-то другой рассказывает вам историю. В играх со сторителлингом вы устанавливаете собственные правила. Персонажи становятся фигурками на доске, игровой доской – ваше воображение, а простой бросок игральных кубиков разрешает вопросы, связанные с элементом случайности. Это нечто типа смеси шахмат и театра импровизации.

Правила, приведенные ниже в этой книге, предоставляют основу для таких бросков кубиков, но большая часть игры происходит между игроками (которые принимают на себя роли различных персонажей) и Рассказчиком (который обустраивает сцену, описывает второстепенных персонажей и по мере необходимости играет роль Руки Судьбы). Работая вместе, эта *партия* сплетает историю; эта история может быть оргией или побоищем, или романтической сказкой, или опасным приключением, или еще тысячей разных вариантов. Ключ к игре – воображение, соединенное с умением думать вперед и ощущать чудо. Чтобы победить, вам нужно только играть.

Позже в книге мы часто будем проводить разделение между *понятиями игры* и *понятиями истории*. Проще можно сказать так. Когда мы говорим «в понятиях игры это значит….», то это указывает на объективный факт, прописанный в правилах, будь то цифра, правило или еще что. Если мы говорим «в понятиях истории…», то ссылаемся на мир воображения – мир, в котором вещи редко бывают тем, чем кажутся.

Поскольку сторителлинговые игры интерактивны, то, что вы получите на выходе, зависит от того, что вы вложите на входе. Когда партия работает вместе, игра, или *хроника*, оживает; если члены партии пытаются перетянуть одеяло каждый на себя, то игра приходит в упадок, а все – в раздражение. Главы VII и VIII покрывают правила Системы Рассказчика – свободного собрания бросков кубиков и модификаторов. Сердцем игры, однако, является партия и ее коллективное воображение. Помните: Отыгрыш роли на деле относится не к броску огромной пригоршни кубиков; при правильном подходе это – вызов, возможность стать частью воображаемого мира, где становятся незаметны правила и кубики.

Сторителлинговые игры представляют собой сочетание развлечения и современной мифологии. Входя в воображаемый мир, мы на время оставляем наш повседневный мир позади и буквально ворочаем горы собственным воображением. Важно не забывать, что мифы, которыми мы делимся друг с другом, представляют собой всего лишь мифы; тем не менее, держа в уме этот факт, мы можем продолжать и развлекаться. В таком контексте «победа» и «поражение» становятся мелочами, не особо заслуживающими внимания. Как сказал Шекспир, важна игра.

Наслаждайтесь!

Почему именно Возрождение?

Магия – это Искусство изменения, а до индустриальной революции ни одна эпоха человеческой истории не ознаменовалась столь великими переменами, как Ренессанс. Эта эпоха, название которой дословно и означает «*Возрождение*», отпирает клетку феодализма и отпускает воображение на свободу.

Во многом эта эпоха подобна нашей.

Подумайте над этим. Первые средства массовой информации – печатные книги – распространяются со скоростью лесного пожара; старые концепции рушатся, и новые идеи разжигают романтику и споры. Все самое лучшее и все самое худшее в человеке восстает, и никакое количество угроз или молитв не способно загнать ни то, ни другое обратно в их старые темницы. С этого момента порядок вещей становится *другим*. Человек, когда-то воспринимавшийся как раб Бога и Государства, теперь становится во главу мироздания. Воскрешаются артефакты славы прошлого, и люди видят себя в новом свете. Задаются вопросы, и старых ответов перестает хватать. Культуры встречаются – иногда на почве торговли, часто на почве крови, - и эти встречи изменяют мир. Искусство, торговля, философия и знание процветают, и оковы Темных Веков спадают.

Не то чтобы эта эпоха не несла в себе своей доли тьмы. Вовсе не так! Возрождение распространяется медленно; в своем распространении оно запятнано жадностью, предубеждением и простым страхом. Некоторые готовы поклясться, что мир стоит в шаге от Судного Дня, и все знамения, кажется, подтверждают это. Трескающийся лед Темных Веков выпускает на волю разорение и грабеж трех континентов, скачок военных технологий и лихорадку охоты на ведьм, которая длится двести лет. «Возрождение» может быть призывом дня, но каждую ночь тени удлиняются, и даже мудрейшие из людей, сжав амулеты и распятия, молятся о возвращении зари.

Это великое и ужасное время для любого из его обитателей.

Применение этой книги

Это, и правда, большая книга. Однако по сути своей она довольно проста и организована со вниманием и к удобству использования, и к изяществу.

Книга I: Магия освещает сеттинг. В ее трех главах мы видим миры мага, смертного и духа. Книга II: Вера дает вам введение в создание персонажа, общества Искусства и секреты Рассказчика. Книга III: Наука занята базовыми правилами и системами магии, которые делают сеттинг игрой. Наконец, Приложение переполнено противниками, сокровищами и ресурсами для вашей группы.

К слову о ресурсах. «Крестовый Поход Чародея» - это часть намного большего мира. Его основная игра, «Маг: Восхождение», может предложить десятки книг в качестве источников по различным деталям. Хотя эти книги в основном относятся к 20 веку, некоторые из них, в частности, «Хрупкий Путь», «Горизонт: Оплот Надежды», «Книга Зеркал» и различные книги Традиций, особенно полезны для игры по Крестовому Походу Чародея. Что до этого конкретного сеттинга, по нему доступны (или скоро станут доступны) еще несколько книг, включая «Сведения по Крестовому Походу» (Crusade Lore) и «Мир Тьмы: Бестиарий Ушедших». Наконец, рекомендуем «Вампир: Темные Века» и различные книги этого сеттинга.

Три Важных Момента

Существуют определенные правила. Мы не можем летать на луну. Мы не можем избегнуть смерти. Мы должны работать с фактами, а не глупостями фантазеров вроде тебя, которые не живут в реальном мире…

- Достопочтенный Мистер Джексон, Приключения Барона Мюнхаузена

Первое. «Маг» - это игра. Развлечение. Это не стиль жизни, не мануал по оккультизму, не гимн просветления и не наживка для внедрения идей сатанизма. Если вы не можете отличить фантазию от реальности, попробуйте пожить реальной жизнью. Если вы не можете отличить реальный мир от того мусора, что показывают по ТВ, опять же, попробуйте пожить реальной жизнью.

Второе. По необходимости, эта книга базовых правил сосредоточена на Европе времен Возрождения. Другие культуры затронуты вкратце, но книга, которая бы детально описывала целый мир, оказалась бы больше, чем мы смогли бы написать (и дороже, чем вы бы смогли себе позволить). Будущие дополнительные материалы покроют Дальний Восток, Новый Свет, Ближний Восток и Африку с тем вниманием и обширностью, которых они заслуживают, но пока что мы сосредотачиваемся на Европе.

Третье. «Маг: Крестовый Поход Чародея» – это игра фантазии, а не симулятор реальных исторических событий. Если уж на то пошло, она ближе к переписыванию истории. Относительно различных аспектов этой эпохи мы позволили себе некоторые вольности – некоторые значительные вольности! Эти художественные неточности намеренны; в мире, где сама история переменчива, было бы неуместно цепляться за конкретные детали. Если Жанна д'Арк все-таки избежала костра, то дата ее казни становится несколько неточной.

Также у нас тут присутствует элемент тайной истории. В мире Темной Фантастики за кулисами вертится много колес. Спустя пять сотен лет эти колеса могли оказаться забыты, намеренно скрыты или уничтожены. У ночи много тайн, и большинство из них не переживут надвигающегося рассвета, а уж тем более не протянут полтысячи лет. Другими словами, забудьте все, что вы знали. Входите в этот мир и изумляйтесь.

То, чему суждено произойти (Future Fates, или «То, что суждено»)

Многие разделы по всей этой книге имеют заголовки «То, что суждено». Поскольку «Маг» помещается в Мире Тьмы, в последующие годы произойдут определенные события: эти события трансформируют мир темной фантастики, описанный в «Крестовом Походе Чародея», в готик-панковый мир XX века. Будь эти события высечены в камне, результатом была бы депрессивная серия приключений, в которых невозможно победить, потому что их кульминацией становится гибель магии и подъем Ордена Рассудка.

Эти события не высечены в камне, если вы того не хотите.

Заголовки «То, что суждено» предвещают появление на горизонте событий. В качестве Рассказчика вы можете определять их ход в своей хронике одним из трех способов.

Эти события *точно* произойдут. Они неизбежны. Рок сказал свое слово. Что бы ни происходило в вашей хронике, этим событиям суждено произойти. В течение нескольких последующих веков их ход сформирует современный Мир Тьмы. Игроки могут привнести некоторые отличия, но значимые события не поддаются их контролю. Это – тема Рока, а так же хороший способ привнести в игру пророчество (и современные игровые материалы).

Эти события *могут* произойти. Возможно, им доведется случиться, но события вашей хроники могут достаточно изменить вещи, чтобы вызвать некоторые изменения. Некоторые

детали, скажем, роспись Сикстинской Капеллы или сожжение Жанны д'Арк, могут быть изменены в ходе вашей хроники, что может сделать мир дальше по течению времени несколько другим. Это – тема Фортуны: хотя есть предуготованный ход событий, вещи могут несколько измениться. Как будут дуть ветры после этого, решать вам.

Эти события *могут не* произойти. Измениться может все. События вашей истории могут изменить всю будущую историю мира. Девятеро, возможно, никогда не падут. Крафтмасоны, возможно, выступят против Кабала Чистой Мысли. Хрупкое единство Традиций может быть подкреплено какой-то победой, и результатом станет новая эра магии (со своими собственными сопутствующими проблемами). Это – тема Свободной Воли: ваши игроки способны изменять историю, и изменять радикально. Рассказчику, который выберет этот вариант, лучше быть готовым к серьезным импровизациям.

Если у вас, Рассказчика, хватает вдохновения, знаний по истории и чистой дури, чтобы выкинуть предначертанное будущее в окошко, мы говорим: «О Да!!!». С другой стороны, если это ваш первый опыт игры, мы рекомендуем вам выбрать менее требовательный путь.

Естественно, вашей партии никогда не следует знать, какой вариант вы выбрали. Если вы знаете, что можете менять историю, слишком велико будет искушение совершить убийство Папы или передать страстное предупреждение Девяти. Подобного рода действия, особенно если они исходят от беспечных игроков, могут закрутить вашу хронику в направлениях, которые вы даже вообразить не могли, и может сделать ее ход менее эффективным. Соответственно, пометки «То, что суждено», кладутся в руки Рассказчика. Мы предложили то, что произойдет. Суждено это или нет, решать вам.

Лексикон

Обычай, сей неписаный закон,

Что и царям людей почтение внушает.

- Чарльз Давенант, «Цирцея»

Общая лексика

Каждая магическая культура включает собственные названия и терминологию для разных вещей. Попытка их все перечислить была бы упражнением на развитие бестолковости. Нижеследующие термины, однако, вошли в обиход бесед между магами по всему известному миру.

Аколит (Acolyte). Слуга, который следует за магом из религиозной преданности или священного долга; в это время многие слуги – аколиты (см. *Консор, Грог*)

Эфиры (Aethyrs). Реальности более высокого сознания, окружающие Землю и простирающиеся наружу в еще более эзотерические состояния (см. *Земля, Реальности*).

Подмастерье (Apprentice). Начинающий маг или ремесленник, служащий более могущественному мастеру в обмен на обучение и поддержку.

Мастеровые (Artisans). При написании с прописной буквы этот термин относится к магам, которые творят свою магию посредством механических устройств или священной геометрии. Также, при написании со строчной буквы, он служит общим названием ремесленников.

Восхождение (Ascension). Более высокое состояние бытия, за пределами могущества, за пределами границ, за пределами забот (см. *Золотой Путь*).

Астральный Полет (Astral Flight). Способ оставить свое тело позади и совершить путешествие в миры духов или по миру смертных.

Пробуждение (Awakening). Событие, открывающее ваши глаза на мистический Гобелен. Слово «Пробужденный» относится к магу и, время от времени, к другим обитателям ночи (см. *Туманы, Просвещение*).

Обычный Мир (Common World). Общеупотребительный термин для мира смертных, материальной реальности, в которой живет своими жизнями большинство людей.

Консор (Consor). Не-Пробужденный спутник мага. Хотя у него отсутствуют магические способности, консор обладает неким необыкновенным талантом, который ставит его отдельно от простых *грогов* или слуг.

Контрариум (Contrarium, the). Темное зеркало Небес. Этот Нижний Мир лежит под коркой Земли и вмещает Чистилище, настоящие Ады и призрачные Земли Теней. Меньшие Чистилища и Ады вращаются в Умбре, смутно связанные с Контрариумом.

Совет Девяти Мистических Традиций (Council of the Nine Mystick Traditions). Также называемый Советом Традиций. Новообразующееся товарищество мистиков, которые пытаются сохранить пути магии, одновременно следуя *Золотому Пути* (см. ниже).

Ковенант (Covenant). Хотя формально это слово применимо только к оплоту Герметиков, «ковенантом» можно назвать любое установленное сообщество магов.

Крэй (Cray). Источник мистической силы, где энергии *Сущего* сливаются в водоем.

Сущее (Creation). Все, что было создано рукой Бога (или богов): смертный мир, *Иные Миры* и *Бездна*.

Дедалеанец (Daedalean). Собирательный термин для членов Ордена Разума. Имя происходит от греческого ученого Дедала, одного из «святых покровителей» Ордена.

Даэмон (Daemon). Общеупотребительный термин для Мистической Самости, которая «приходит к жизни» в ходе *Пробуждения*. Позже термин сменился на «Аватар».

Отщепенцы (Disparate). Оскорбительное название магов, которые отказались становиться на чью-то сторону. Также группа (или участник группы) магов, которая посетила *Совет*, но не присоединилась.

Греза (Dreaming, the). Также известна как Феерия, или Греза Фей; полу-мир, который отражает смертный мир; это зеркало кривое, а отражение ярче оригинала.

Земля (Earth, the). С заглавной буквы, Земля обозначает материальный мир.

Эфемера (Ephemera). Плоть духов – она не вполне вещественна, но все же является «твердой» для соответствующих Искусств.

Эфиоп (Ethiope). Архаичный термин, обозначающий черных африканцев (в отличие от арабов). Также Мавр.

Падение (Fall, the). Утрата идеалов и видения. Обычно связанное с *Инфернализмом*, *Гордыней* или сразу тем и другим, Падение часто заканчивается смертью, рабством или извращением.

Фамилиар (Familiar). Дух, который воплощен в теле животного и содействует магу в его трудах.

Судьба, Случай или Свобода воли (Fate, Fortune or Free Will). Одна из величайших дискуссий Возрождения: правят ли человечеством предопределенность (персонифицированная как Леди Рок), слепой случай (персонифицированный как Госпожа Удача или Госпожа Фортуна), или же

собственные решения человека (часто сводимые к добродетелям и порокам)? В любом случае эти принципы играют активные роли в магии.

Фрагментум (Fragmentum, мн. ч. *Fragmenti)*. Иномировая Реальность, которая отражает тот или иной аспект магии. Позже термин сменился на «Реальность Осколка».

Барьер (Gauntlet). Общеупотребительный термин для холодного барьера между мирами Материи и Духа.

Призрак (Ghost). Неупокоенная человеческая душа. Другие термины: привидение (wraith) или дух (spirit).

Грог (Grog). Довольно уничижительный *(от to grog – нетвердо стоять на ногах, шататься)* термин, обозначающий слугу чародея.

Горизонт (Horizon). Граница Божьей Земли и порога Небес; также название колоссальной Реальности, в которой встречаются Традиции.

Гордыня (Hubris). Фатальная гордость, которая побуждает большинство чародеев разрушать себя и всех вокруг себя.

Жизненные Соки, или Гуморы (Humours). Телесные жидкости, которые, как считалось, влияют на темперамент и здоровье.

Инферналист (Infernalist). Чародей, который заключает сделки с богомерзкими силами, поворачивается спиной ко всему, что считал святым, и следует по Пути Криков.

Лилит (Lilith). По некоторым источникам, первая жена Адама. Отказавшись признать его господство, она похитила плоды с Древ Жизни и Знания, после чего сбежала, чтобы изучить Черные Искусства. Некоторыми язычниками считается фигурой божественной.

Маг (Mage). Также магус (magus), чародей (sorcerer), волшебник (wizard) и еще сонм других наименований. Личность, которая поднимается над смертным видением, Пробуждается к пониманию истинности магии и учится ею пользоваться.

Мародер (Maraud). Обезумевший маг (или просто Безумный), который закручивает *Сущее* в узлы самим фактом своего существования (см. *Путь Криков*). Мародеры являются воплощенным Хаосом в человеческом обличье.

Микрокосм/ Макрокосм (Microcosm/ Macrocosm). Концепция, подразумевающая, что меньшая вещь (микрокосм) отражает большую вещь (макрокосм). Часто выражается словами «Что наверху, то и внизу». Фундамент магического мышления.

Туман (Mist, the). Дымка слепоты; большинство смертных проводят всю жизнь, бредя сквозь нее (см. *Пробуждение, Спящие*). Также, вечная дымка, окутывающая миры духов; чтобы путешествовать, необходимо войти в Туманы.

Лунные Пути (Moonpaths). Сияющие пути сквозь Туманы, охраняемые лунными духами и ведущие в Иномировые Реальности.

Натуры (Naturae). Духи природы (см. *Духи*), в противоположность ангелам и демонам.

Обитатели ночи (Night-folk). Вампиры, оборотни, феи и прочие магические существа.

Старые Боги (Old Gods). Дохристианские божества, почитаемые язычниками и шаманами, но смещенные со своих мест Словом Бога. Воспринимаемые христианскими магами как духи, эти божества все еще пользуются уважением (и требуют его) в менее цивилизованных местах.

Орден Рассудка (Order of Reason, the). Международное содружество ученых-философов, посвятивших себя помощи человечеству. Отвергая магию в пользу науки и рассудка, Орден ищет свой собственный *Золотой Путь* в форме Просвещения для всех (см. ниже).

Иные Миры (Otherworlds). Земли духов, лежащие вне пределов Обычного Мира: Небеса, Ады, дворы стихий и другие, более эзотерические Реальности (см. *Умбра*).

Язычник (Pagan). Кто-то, кто верит во многих богов Старых Путей в противоположность одному Богу христианства, иудаизма или ислама. В этом мире - верование опасное, но дерзновенное.

Золотой Путь (Path of Gold, the). Дорога к Восхождению, которую многие идеализируют, но мало кто находит и следует по ней.

Путь Криков (Path of Screams, the). Дорога *Инферналистов* и *Мародеров*. Вместо высшего состояния волшебник ищет униженного или безумного. Хотя этой дороге есть место в Сущем, те, кто по ней следуют, причиняют несчастье и скорбь.

Путь Шипов (Path of Thorns, the). Предназначение волшебника – следовать по извилистой, крутой, опасной дороге сквозь шипы искушения и слепоты. Есть надежда, что чародей со временем достигнет *Зенита* или перейдет на более высокий *Золотой Путь*.

Пути Вик (Paths of the Wyck). Странные проходы между миром смертным и духовным миром, предположительно оставленные чародеями прошлого (см. *Вик*).

Узор (Pattern). Форма любой данной вещи, будь то пламени, духа, кирпича или капли воды. Будучи наполнен Квинтэссенцией, Узор обретает существование (см. *Истинная Форма*).

Пенумбра (Penumbra, the). Сумеречная духовная тень смертного мира, находящаяся по ту сторону *Барьера*.

Философ-ученый (Philosopher-scientist). Маг, который исследует естественный и эзотерические миры. Творя свою магию посредством формул и науки, а не мистицизма, он редко считает «магией» то, чем занимается.

Квинтэссенция (Quintessence). «Пятый Элемент», который распространяется и течет сквозь все Сущее. Также называется Основой (Prima), Вис (Vis), Кровью Земли и Одиллической Силой (Odyllic Force). См. *Тасс*.

Регио (Regio). Район, мерцающий мистической силой, обычно соответствующей определенному типу *Резонанса*.

Резонанс (Resonance). Длящаяся сущность действий или эмоций личности. Резонанс течет сквозь магию, «расцвечивая» ее ненавистью, жадностью, добротой, любовью и т. д.. Чем сильнее заклинание, тем больший Резонанс оно несет. Посредством этой сущности действия и намерения мага следуют за ним или отмечают места, по которым он проходил.

Бич (Scourge, the). Цена магии; удача или неудача окружают любого чародея и время от времени поднимаются, чтобы обрушиться на него. Некоторые верят, что эта «порка» (бичевание) идет от Бога и является наказанием за тщание изменить Его Творение; другие видят в нем обрывание мистических нитей или прихоти разгневанных языческих богов.

Хождение в тень *(Shadow-walking)*. Вхождение в мир духов («тень») и путешествие сквозь него во плоти (в отличие от *астрального полета*).

Отмель (Shallowing). Время, когда мир смертных и Иные Миры соприкасаются; либо же место, где обычный человек способен без труда пересекать границу между ними.

Спящий (Sleeper). Также Ходящий-во-Сне, «Вросший» (Caudex); человек, который не способен видеть Сущее таким, каково оно на самом деле есть. Тот, кто не Пробудился и, возможно, никогда не Пробудится (см. *Пробуждение, Туман*).

Солитер (Solitary). Чародей, который предпочитает, чтобы его оставили в одиночестве. Солитер может на время присоединяться к группе, но избегает долговременных союзов или идеологической обработки.

Сферы (Spheres, the). Девять элементов Творения, вращающиеся по орбитам вокруг Земли. Согласно легенде, они звенят, как кристаллы, создавая «Музыку Сфер». Также этим словом иногда называют девять Искусств, соответствующих этим Сферам.

Дух (Spirit). Существо из Иных Миров, состоящее из эфемеры, а не материи. Также известны как *Ива* (Iwa), Порождения Сумрака (Umbrood) и под многими другими именами. См. *Порождения Сумрака*.

Гобелен (Tapestry, the). Символ Творения.

Тасс (Tass). Квинтэссенция, рафинированная до материальной формы.

Троица (Trinity, the). Взаимодействие изменений (*mutation*), порядка (*stasis*) и упадка (*entropy*), которое поддерживает движение Творения.

Истинная Форма (True Form). Изначальный Узор или имя, данное личности или предмету. Магией можно изменить эту Форму, но, делая это, маг помещает себя выше Творца – не самый мудрый ход! Иногда глубоко религиозными магами называется Святой Формой.

Умбра (Umbra). Не общеупотребительное название обширного мира (или, точнее, миров) духов, окружающих мир смертных. См. *Иные Миры*. Также известна как *L'Umbra Haute*.

Вадум (Vadum, мн. ч. Vada). Иномировая Реальность, в которой принципы магии поддерживают ее в постоянно текучем состоянии. Позже термин сменился на «Теневая Реальность» (Shade Realm).

Бездна (Void, the). Также известна как Пустота (Abyss); бесконечное пространство, которое окружает Божье Творение. Позже термин сменился на «Глубокая Умбра» (Deep Umbra).

Плетение (Weavery). Творение заклинаний. Термин происходит от образа ткача, ткущего кусочек Творения заново.

Ведьмин След (Witchwalk). Странные феномены, которые выдают присутствие мага. Скисшее молоко, странные звуки, шепчущий ветер и сотни других знамений могут последовать, если «мимо прошла ведьма».

Слово (Word, the). Великая Истина, часто воспринимаемая в разном свете (Святое Слово, Слово Рассудка, Слово Прозрения и т. д.). К сожалению, большинство людей считают свое избранное Слово единственной истиной, и готовы убивать во имя его.

Вик (Wyck, the). Согласно языческим легендам, первая раса магов.

Зенит (Zenith, the). Вершина магической силы. Не подлинное просветление, но овладение великими и ужасными силами (см. *Восхождение, Путь Шипов*).

Зодиак (Zodiac). Небесные тела (часто воспринимаемые как легендарные герои и существа), которые влияют на *жизненные соки, Рок* и *Судьбу*.

Совет Девяти

На то, чтобы создать общий «язык», требуется много усилий; тем не менее, дипломаты и визионеры Совета сумели отчеканить нижеследующие термины и титулы, чтобы облегчить общение между Традициями. В собственных рядах каждая Традиция все еще использует свои предпочитаемые термины и наименования, некоторые из коих можно найти в Главе 5.

Адептус (Adeptus). Магус, обладающий некоторым умением и пониманием.

Бани (Bani). Почтительный способ сказать «Из Дома такого-то». Например: Цигнус Моро, бани Эвтанатос.

Кабал (Cabal). Группа совместно работающих магов.

Сертамен (Certamen). Магическая дуэль между двумя сторонами, с формальными правилами и наблюдателями. Чтобы обезопасить стоящих рядом, сертамен происходит в круге, подготовленном для его проведения. Под страхом смерти сражающиеся соглашаются атаковать друг друга с ограничением сил. Хотя сертамен редко проводится до смерти одной из сторон, некоторые из дуэлей ею заканчиваются.

Соглашение Каллиаса (Compact of Callias). Декларация о сотрудничестве, предполагающая формирование кабалов из магов разных Традиций.

Деканус (Deaconus). Один из основателей *Ковенанта*.

Дисципулус (Discipulus, женская форма *Дисципула*). Магус, недавно поднявшийся из статуса *Подмастерья*.

Гилгул (Gilgul). Магическое наказание, в ходе которого душа караемого разрывается и развеивается. Применяется только в случае наиболее ужасающих преступлений.

Икары (Ikari). Игра слов, оскорбительная для Дедалеанцев. Дедал был успешным изобретателем; Икар был его завистливым сыном, который подлетел слишком близко к солнцу, обжегся и упал.

Магистр (Magister). Магус уровня Мастера. Вариант этого титула, Магистер Мунди (Magister Mundi, лат. Наставник Земли), отмечает волшебника великой силы и репутации. Магистра обозначает Мастера женского пола, но многие волшебники Традиций просто используют термин «Магистр» независимо от пола.

Мастига (Mastiga). Глупый подмастерье, молодой и дурной магус или заблуждающийся цензор (censor).

Примасы (Primi). «Первые»: десять основателей Совета Традиций, а так же те, кто официально представляет каждую из них.

Прометеанец (Promethian). Сомнительного достоинства комплимент, который можно сделать члену Ордена Рассудка. Отсылает к Прометею, титану, который похитил у богов огонь и дал его человечеству. Хотя большинство магов Традиций использует термин с презрением, многие из них все же уважают тех, кто носит его (см. *Икары, Чешуя*).

Чешуя (Сквама, лат. Squama). Оскорбительное наименование Дедалеанцев; оно обозначает металлические пластины доспехов, намекая на то, что их головы и сердца сделаны из того же материала.

Традиция (Tradition). Большая секта, состоящая из магов, которые мыслят сходным образом, и действующая определенными методами. Традиции включают:

- Аль-и-Батин (Ahl-i-Batin), они же Батини (Batini);
- Братство Акаши (Akashic Brotherhood);

- Чакраванти, также известные как Эвтанатос (Chakravanti/Euthanatoi);
- Небесный Хор (франц. Choeur Celeste, Celestial Chorus);
- Говорящие-с-Грезами (Dreamspeakers);
- Орден Гермеса (Order of Hermes);
- Провидцы Кроноса, также известные как Сахаджийя (Seers of Chronos/ Sahajiya);
- Солификати (Solificati).
- *(прим. переводчика: Вербену(Verbena) авторы забыли…)*

Умбруд, или Порождения Сумрака (Umbrood). Дословно «umbrood» означает «дети тени»; герметический термин, обозначающий духов всех видов.

Орден Рассудка

Как и Совет, Орден использует некоторое количество общеупотребительных терминов. Мало кто из магов вне Ордена знает эти слова или то, что они означают.

Арс Прекларус (Ars Praeclarus). «Искусство Совершенной Яркости»; магия с научной основой, в противоположность мистической. Ремесло Ордена Рассудка, названное так в честь солнца, которое освещает все слепящим светом, и изобретательности мужчин и женщин, которые владеют этим Искусством.

Братья (Brethren). Не-Просвещенные спутники, слуги или аколиты Ордена. Форма единственного числа – Брат или Сестра.

Конвенция (Convention). Содружество внутри Ордена Рассудка. В то время Конвенции включают:

- Искусников (the Artificers), они же Далу'лаоши (Dalou'laoshi);
- Кабал Чистой Мысли (Cabal of Pure Thought), они же Габриэлиты (Gabrielites);
- Повелителей Небес (Celestial Masters), они же, позже, Коперниканцы (Copernicans);
- Крафтмасонов (Craftmasons), они же Львиные Братья (Lion Brothers) или просто Масоны;
- Высокую Гильдию (High Guild), они же Великие Финансисты (Grand Financiers) или Гильдейцы (Guildsmen);
- Круг Гиппократа (Hippocratic Circle), они же Козианцы (Cosians);
- Искатели Пустоты (Void Seekers), они же Исследователи (Explorators).

Еще одна группа, Ксирафай (Ksirafai), не входит в список Конвенций. Хотя эти так называемые «Бритвы» (Razors) и влиятельны, они остаются неизвестны даже среди себе подобных.

Долорес (Dolores). Дословно «Скорби» или «Печали», наименование обитателей ночи и магов-соперников.

Просвещение (Enlightenment). Термин, которым в Ордене обозначают Пробуждение. В теории, все люди могут быть Просвещены, когда моры, монстры и угнетения, которые давят на них, будут уничтожены, и Слово Рассудка станет ясно слышимым.

Зал Гильдии (Guildhall). Основная ложе Конвенции.

Внутренний Круг (Inner Circle). Правящий совет внутри Ордена Рассудка.

In Profundum Expeditio (лат.). *«Путешествие в бесконечное»*; термин, которым Повелители Небес называют свои экспедиции в Пустоту.

Ложа (Lodge). Ковенант Дедалеанцев, используемый как место для собраний и мастерская равно Сияющими и Братьями.

Машина (Machina). Могущественный предмет Просвещенной технологии, другими словами, магическое Устройство.

Магистрат (Magistrate). Член Ордена, занимающий пост в его иерархии, часто (но не всегда) – искусный Сияющий.

Медиатор (Mediator). Проходящий тренировку магус, который достиг Просвещения, но еще только осваивает *Арс Прекларус*.

Сияющий (Resplendent). Философ-ученый, который пользуется продвинутыми принципами, чтобы практиковать ремесло, на чужой взгляд подобное магии (см. *Арс Прекларус*).

Почетный Сияющий (Resplendent Honestus, plural *Honori)*. Дедалеанец высокого рода и/или ранга.

Максимус Сияющий (Resplendent Maximus). Лидер Конвенции; у каждой группы двое Максими (один мужчина, одна женщина), которые представляют их группу во Внутреннем Круге. Также высочайший ранг в иерархии Ордена Рассудка.

Священные Мастеровые (Sacred Artisans). Изначальное сообщество Мастеровых, основанное в Древнем Египте.

Небоход (Skyrigger). Корабль, построенный, чтобы летать в Небесах; тем же термином обозначаются те, кто летают на таких судах.

Суеверщики (Superstitionists). Оскорбительное наименование мистиков, особенно принадлежащих к Девяти Традициям.

Виасиликос (Viasilicos). Магические кристаллы, которые обеспечивают связь между отдаленными *ложами*.

Игровые понятия

Маги этими терминами не пользуются, зато ими пользуются правила. Нижеследующие фразы не должны выходить из уст ваших персонажей, но вы часто будете к ним прибегать по ходу игры (см. детальные объяснения в Книгах II и III).

Способность (Ability). Черта, которая отображает то, что маг знает или выучил, в противоположность тому, чем он является. Запугивание, Скрытность и Кредитование являются Чертами Способностей.

Действие (Action). Одна данная задача, иногда выполняемая с броском кубиков, часто отыгрываемая по роли.

Преимущество (Advantage). Необычная Черта, которой обладает мало кто из смертных. Дополнения, Сферы Магии, Сила воли и Иномировые штуки типа рогов или крыльев могут послужить хорошими примерами.

Сфера Сродства (Affinity Sphere). Магический элемент, связанный с личностью чародея и его Пробуждением (см. *Сфера*).

Арете (Arete). Черта, бросок которой вы делаете всякий раз, как ваш маг творит заклинание. В понятиях истории, Арете обозначает силу просветленной воли мага.

Атрибут (Attribute). Физические, Социальные или Ментальные характеристики, которые отображают данные природы персонажа.

Автоматический успех (Automatic Success). Действие, которое, при нормальных обстоятельствах, не требует броска.

Погибель (Bane). Дрянного свойства отдача от Бича (см. *Благо, Бич*). Также этим термином обозначается зловредный природный дух.

Благо (Boon). Мистическое «вознаграждение» за добродетельную магию; противоположность Погибели.

Провал (Botch). Некая катастрофа; негативный успех, «приобретенный», если игрок в ходе того или иного действия выбросил на кубиках больше «единиц», чем успехов.

Обыденная Магия (Casual Magic). Заклинания, которые происходят в контакте мага с Божественным или духовным. Магические делания, произведенные с помощью Бога (или богов) или посредством ритуалов, данных человечеству. Иными словами, эквивалент «случайных Эффектов» в мире темной фантастики. (См. **Маг: Восхождение**). Ведьмовство, церковные чудеса и многие формы магии Высоких Ритуалов считаются «обыденными», поскольку люди верят, что они возможны. (См. *Тщетная Магия*).

Персонаж (Character). Вымышленное существо, представляемое Чертами, предысторией и отыгрышем.

Запас Кубиков (Dice Pool). Пригоршня кубиков, используемых, чтобы определить успешность или безуспешность действия. Обычно запас определяется сложением показателей Атрибута и Способности. Запас Кубиков может быть разделен между различными действиями, но не может превосходить своего изначального значения, если только какое-то обстоятельство не добавляет к нему кубики.

Сложность (Difficulty). Конкретная цифра между 2 и 10, используемая, чтобы определить успех или неудачу действия. Для ясности, значения сложности даются цифрой (7), а не словами («семь»).

Эффект (Effect). Игровой термин для магического заклинания. Чаще заменяется словами «заклинание» (spell), «зачарование» (enchantment), «наложение»/ «творение» магии (casting) или «делание» (working).

Продолжительное действие (Extended Action). Деятельность, которая для совершения требует определенного количества времени и успехов.

Уровень Здоровья (Health Level). Мера оценки ран персонажа или отсутствия таковых.

Игрок (Player). Участник партии, который принимает роль мага; его персонаж, что довольно естественно, называется персонажем игрока.

Очки (Points). Мера оценки Черт, которая может подниматься или снижаться (например, «потерять очко Силы воли), стоимость Черты (например, «каждая точка силы стоит пять очков») или отображение опыта (например, «вы получили пять очков опыта»). Очки текучи; в отличие от показателей, они часто меняются по ходу одной игровой сессии.

Показатель, он же Рейтинг (Rating). Постоянное количество точек в данной Черте. Большинство показателей в течение игры не меняется; требуются какие-то значительные обстоятельства, чтобы Черта изменилась тем или иным образом.

Восстановление (Refresh). Скорость, с которой Черта восстанавливается до изначального показателя. Когда очки Черты наподобие Силы воли или Здоровья теряются, то они возвращаются со скоростью Восстановления.

Противопоставленное Действие (Resisted Action). Когда два персонажа противодействуют друг другу, дело решается противопоставленным действием. Оба игрока делают броски и сравнивают результаты; выигрывает тот, у кого больше успехов.

Простое действие (Simple Action). Что-то, для совершения чего достаточно простого успеха.

Сфера (Sphere). Элемент реальности, контролируемый магией. Сферы служат мерой того, что знает ваш персонаж и что он может с этим сделать.

Рассказчик (Storyteller). Игрок, который «устанавливает сцену» и описывает второстепенный персонажей (или персонажей Рассказчика). Важно помнить, что Рассказчик – это игрок, а не противник. Про эту тонкость часто забывают.

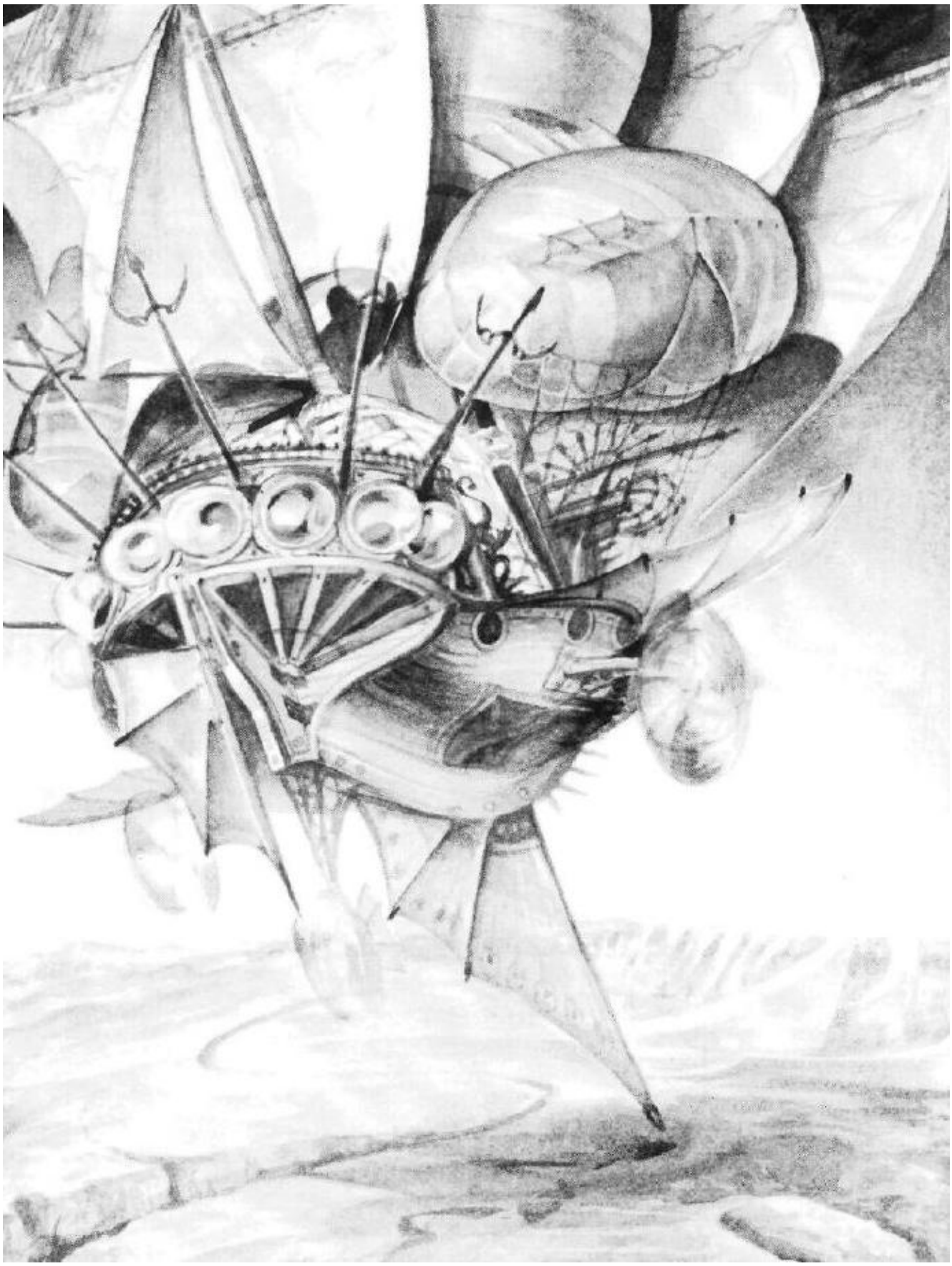
Успех (Success). Выпавшая на кубике цифра, которая равна сложности задачи или превосходит ее.

Черта (Trait). Любая характеристика, которая может быть описана цифрой или количеством точек (Сила, Сила воли, Здоровье и т. п.).

Партия (Troupe). Ваша группа; объединение игроков и Рассказчика.

Тщетная магия (Vain Magick). Также известная как вульгарная, тщетная магия выходит за границы веры. Без Божественной помощи, тщетная магия является открытым неповиновением естественному порядку вещей, что вызывает Бич. Шаманизм, До и многие формы «научной магии» в Европе считаются «тщетными», поскольку мало кто из европейцев верит в их возможность. (См. Обыденная магия).

Добродетели и Пороки (Virtues and Vices). Определяемые Кардинальными Добродетелями, Языческими Добродетелями, Теологическими Добродетелями, Языческими Пороками и Семью Смертными Грехами, эти характеристики поведения измеряют намерения чародея – и предполагают конкретные проявления Бича.



Книга I: Магия

Глава 1. Путь Шипов.

И сказал Бог: сотворим человека по образу Нашему по подобию Нашему, и да владычествуют они над рыбами морскими, и над птицами небесными, и над скотом, и над всею землею, и над всеми гадами, пресмыкающимися по земле.

И сотворил Бог человека по образу Своему, по образу Божию сотворил его; мужчину и женщину сотворил их.

- Бытие I, 26-27

Свет и Тень

Агнеса в молчании ехала позади рыцаря, все еще ошеломленная готовностью ее отца продать ее. Да, разумеется, даже дочь богатого ремесленника не могла похвастаться завидным приданым, но ей и в страшном сне не могло присниться, что ее продадут чужаку. Агнеса вознесла благодарственную молитву за то, что симпатичный рыцарь ее не изнасиловал. Однако, когда сумерки сгустились до мрака, ее отвага померкла. Вокруг них сомкнулся лес, темный и непроходимый. Наконец, рыцарь натянул поводья коня, спешился и предупредительно помог спуститься на землю Агнесе.

«Сядь здесь». Он указал на пень. Агнеса, замерзшая и голодная, уселась, а фон Ульм развел костер. Ее спину щекотал страх. Вдалеке завыл волк; рядом заухала сова. Тысяча глаз смотрела из теней. Агнеса едва не вскрикнула, когда фон Ульм вытащил висевший на поясе кинжал. Все было ясно: этот рыцарь занимался ведьмовством, а ей отвел роль девственницы для жертвоприношения! Когда фон Ульм полоснул по собственной ладони, Агнеса заскулила. Ладонь начала наполняться кровью, густой и черной. Ужас парализовал язык девушки, когда рыцарь пошел к ней, но она приготовилась рвануться прочь. Лучше быть съеденной заживо лесным зверьем, чем после смерти оказаться разрываемой демонами.

Фон Ульм резко остановился, склонился, как проситель или молящийся, и обмакнул пальцы в кровь. Следя, чтобы не касаться девушки, он прочертил кровью линию вокруг пня. Фон Ульм произнес что-то – тихо, почти шепотом. Агнеса напряглась. Рыцарь ощутил это и поднял глаза на нее, одним взглядом приковав ее к месту. «Агнеса, - сказал он успокаивающим голосом, словно родитель, - послушай меня. Ты одна в этом мире, но ты никогда не была одна. В тебе ожидает сила, чтобы по-настоящему жить, чтобы воплощать грезы и определять ход судеб. Но ты должна отбросить свою детскую скорлупку. Послушай голоса лесных зверей. Они призывают тебя. Ответь им и найди себя».

Отчаяние вонзилось в нее, когда она услышала песню леса. Она не хотела ее слушать – Ад ждал ее, если она заключит подобную сделку! Навечно выброшенная из Рая… одинокая, какой она и была всю свою жизнь… нежеланная девчонка, лишний рот, который надо кормить… она могла бы быть большим… творцом, а не движимым имуществом… Призывы манили, но Агнеса сопротивлялась. Что такое одиночество по сравнению с вечным проклятием?! Но потом другие голоса эхом отдались в ее душе, и вскоре Агнеса начала слушать.

Шло время, и она услышала нежный звук своего собственного голоса, вливающийся в общую гармонию, поющий, приветствующий. Что-то вгрызлось в ее сердце изнутри. Боль, подобная льду под босыми ногами, обожгла ее насквозь. На ее глаза навернулись слезы, но не от холода. Когда она, наконец, открыла глаза, было уже утро.

Манфред фон Ульм улыбнулся, глядя на нее снизу вверх, и его лицо светилось радостью, как у святого. Агнеса стояла над ним, хотя она не могла вспомнить, когда поднялась на ноги. Когда она открыла глаза, рыцарь заговорил: «Как та, что умерла, станешь ты подобна дочери для меня. Никакой беды не случится с тобой, пока я о тебе забочусь. Следуй за мной в мой дом, и я приведу свое обещание в исполнение».

«Добрый сэр рыцарь, - ответила она с решительностью, которой не знала никогда раньше, - встаньте, пожалуйста. Ни одной дочери не пристало стоять так перед своим отцом, равно и отцу не пристало становиться перед своей дочерью на колени».

Хохот рыцаря разнесся по лесу, как гром пушечного выстрела. Он встал, чтобы обнять ее, и его затекшие суставы щелкнули, как сухие сосновые дрова в костре. «Так скоро Пробудилась, - мечтательно пробормотал он, - и уже так смышлена. Ты станешь лучшим, что я сотворил, – и своим собственным творением!»

I. Магус

Не Бог ли я в смертной плоти,

Но сияю не ярче, чем я сам?

- Faith and the Muse, «Caesura»

Встань перед этим посеребренным стеклом и восхитись своим отражением. Будь горд тем, что видишь, ибо ты – Магус, и гордость есть твое право рождения. Пусть торговец бормочет, лорд плетет замыслы, а церковник склоняется перед Богом. Ты и я попробовали на вкус плод Древа Познания, и мы предназначены для большего.

Откуда мы взялись? Лучше спроси звезды, откуда они сияют. Подобные нам были всегда; сказки о том, почему мы существуем, столь же многочисленны, как сияющее Небесное Воинство, и почти так же эфемерны. Истина, как ведомо любому искателю, лежит не в холодных фактах, но в горячем дыхании мифологии. Каждое слово легенды содержит тысячу истин; значение имеет не *littera* – «написанная буква» - но *litteratus* – культура и обучение. Ибо что есть буквы, как не носители идей? И что есть мы, как не носители Великого Искусства?

Каковы наши пути? Опять же, посмотри на звезды – они неплохо показывают количество культов и сект, занимающихся волшебством. Мир сей велик, а человеческое воображение больше любого архива. Если говорить с некоторым огрублением, я бы поделил нам подобных по принципу магии, веры и науки. Это дурацкое разделение – каждый магус носит в сердце свою веру. Но оно небесполезно. Мистик, практикующий магию, и называет себя таковым; его Искусства очевидно волшебны, и он повелевает ими силой ума и воли. Верующий магус избегает наименования «чародей»; для него Искусство – это проявление воли Господа, а не его собственной. Ученый ищет Просвещения посредством наблюдения и документирования; чтобы поддержать творимые чудеса, он строит мосты из логики, но также отвергает звание «мага». В рамках этих различий секты и ложи кишат, как муравьи. Иногда они объединяются. Время от времени сражаются.

Так что же есть Великое Искусство, и что такое мы, практикующие его? Ах, это вопросы эпического масштаба. Наше время, впрочем, ограничено, так что я буду краток. Мы – Те, Чьи Глаза Открылись. Наш Сон миновал, и вместе с ним смертные ограничения. Великое Искусство – это наше право рождения, переданное Богом и доведенное до совершенства бесконечными трудами. Оно – нить на Гобелене Творения, и наши руки держат иглы и направляют петли. Шитье и ткачество можно изучать годами, но в момент, когда ты Пробуждаешься, ты укалываешь пальцы об иглу. С этого момента ты никогда больше не Заснешь.

Туманы и Пробуждение.

Что я имею в виду под «Сном» и «Пробуждением»? Очень просто. Каждый мужчина и каждая женщина блуждает в Туманах Неведения. Как туман, который покрывает границы между Землей и Иными Мирами, Туманы Неведения покрывают восприятие. Когда ты Пробуждаешься, эти Туманы опадают, как они делают, когда ищущий проходит сквозь обычный туман и начинает свой путь ранним утром.

Наши тела – оболочки Божественного чувства, но наши умы хрупки. Создатель с полным на то основанием воспрещал Адаму и Еве есть от плодов Древа, зная, что их умы разобьются, вкусив этих плодов. В милосердии Своем, Бог создал Туманы Забвения для детей Рая, и, как одеялом, они укутали туманами свои плечи, когда бежали. С течением времени Туманы закрыли их глаза так же, как и их тела, и они впали в Сон. И таковы они остаются: созданные по образу и подобию Божию, да, и все еще обладающие Божественной благодатью, но бредущие в тумане.

Каждый из нас, магусов и смертных, есть воплощенное чудо, но Сон делает людей слепыми для понимания этого. Они плетутся ото дня ко дню, как тени, жмутся в хвосте королей и героев, сгибаются перед алтарем и над плугом, пока не придет Смерть и не оборвет обещание, которым они были, своей косой. С незапамятных времен таково было жалкое состояние человека, но в нынешнюю эпоху оно выступает с гордостью лорда.

Мы с тобой – *виртуозо*, мужчины и женщины, которые силой своего гения, привилегии и восприятия поднимаемся над простым народом. Ничто не является для нас недосягаемым, ничто не способно избегнуть нашего взора, пока мы того хотим и поступаем соответственно тому. Говоря проще, мы – Пробужденные. Своими открытыми глазами мы видим дальше и чище, чем смертные, и мы держим нити Творения своими дрожащими руками.

Каждый магус помнит, когда игла пронзила его кожу. Этот разряд так сильно встряхивает и взбудораживает его чувства, что с того самого момента само небо для него сияет другим оттенком. Некоторые от этого укола сходят с ума и вонзают иглы в собственные глаза. Люди, рожденные для магии, как язычники, эфиопы и странники из дальних земель, могут более уверенно держать эти инструменты, чем мы, но Пробуждение всегда опасно. Узоры, которые мы ткем, могут свиться кольцами, подобно гадюкам, и обратиться против нас.

И все же мы не отступаемся. Нашими распахнутыми глазами мы ищем тех, кто подобен нам. Некоторые из них учат нас; другие идут с нами бок о бок; а иные отмахиваются и уходят прочь; а есть и волки, маги, которые из зависти сгибают или ломают нас. Когда ты Пробуждаешься, мир преображается; подобно фургону бродячих актеров, он раскладывается в сцену и превращается в шаткий мир, персонажи которого раскрашены яркими сияющими красками.

Даэмон

Один из них живет в тебе уже сейчас. Я подразумеваю Даэмона, внутреннего гения, который побуждает каждого чародея на великие дела. Движимый Сущностью, которую определяют сами звезды, этот Даэмон носит маску игрока и берет на себя роль учителя. Его уроки не изящны. Он, бывает, бросается из теней, как пес, и угрызает тебя насмешками; в другой раз он проведет тебя сквозь кошмар или вверх по ступеням лестницы Иакова; он будет заигрывать, и нашептывать, и мучить, пока ты не уверишься, что сейчас сойдешь с ума, но его прислуживание искренне. Он есть учитель и часть тебя.

Что определяет его маску? Ну как же, а во что ты веришь? Для христианина он – посланник Бога; для философа – внутренний гений, подкармливающий голод его ума; для ведьмы это богиня или Зеленый Человек; для анимиста – зверь необычайной силы. Каждый Даэмон подстраивается под магуса, которого сопровождает. Его голос одним кажется проповедью, а другим – посулами ада, но его слова полны мудрости. В отличие от наставника-человека, он никогда не оставит тебя

(как бы тебе, возможно, того ни хотелось!), и его наставления ведут тебя, подобно охотнику сквозь воображаемую чащу – сквозь Леса Искания.

Искание

Пробуждение – это лишь начало странствия магуса. Чтобы продвинуться в понимании, каждый чародей должен отбыть во многие путешествия в Иной Мир, куда есть дорога только самому магусу, его Даэмону и сонму священных ужасов. Чтобы найти свой путь сквозь Леса Искания, ты должен быть готов признать свои неудачи, встретить лицом свои глубочайшие страхи и вернуться с неким призом, который отметит новое прозрение. Без подобных Исканий магус видит, но видит лишь то, что увидел.

Чтобы войти в эти леса, тебе должно впасть в глубокую спячку. И вскоре ты уже один в Лесах. Даэмон является, и, подобно псу, гонит тебя сквозь чащу, заставляя тебя сталкиваться с призраками твоего прошлого, фантомами твоих поражений и перекрестками, на которых каждый путь ведет к агонии. Леса эти полны змей и ворон, в них есть пещеры сомнения и огни очищения. Чем глубже заходишь ты в Леса, тем труднее становится двигаться вперед.

То, как будет выглядеть Искание, как и обличье Даэмона, что его направляет, зависит от культуры мага: что ты ожидаешь увидеть, то и увидишь. Я зову их «Лесами» в качестве общего определения: кому-то из чародеев доводится бродить по бесконечным пустыням; другие взбираются на исполинские пики или плывут в глубине моря.

По моему счету, путника ожидает десять перекрестков (иногда именуемых «состояниями» или «покоями» *(прим. переводчика: и сразу вспомнилась компьютерная игра «Тургор»…)*); каждый отмечает степень Просветления. Чтобы достичь этой степени, ты должен пройти испытание на перекрестке. Даэмон сидит там на месте суда, и он не тот дух, которого можно легко удовлетворить.

Сущность

По воле Неба каждый Даэмон содержит Сущность – его гумор, если угодно. Некоторые косны, как каменные крепости, другие уступчивы, подобно воде, иные обжигают, подобно пламени Ада, а прочие вихрятся, подобно ураганам. Элементы и звезды направляют природу каждой Сущности, а Сущность, в свой черед, направляет тебя.

Их имена и природы? Разумеется:

- Кастеллум Земляной Работник, Гранильщик Узоров
- Фуро Огненная Королева, Вестница Изменения
- Мэр Госпожа Водных Глубин и Изначальных Тайн
- Сусурро Повелитель Ветров Ищущего Духа

Каждая Сущность придает форму маскам Даэмонов, которые к ней принадлежат, и двигает ими, как фигурами на шахматной доске. Ты можешь не чувствовать ее руки на твоем плече, но ее приказы задают твои цели таким образом, которого не способны изменить и постичь даже мудрейшие из повелителей духов. Можешь ли ты ослушаться их диктата? Конечно, можешь. Ты же Пробужденный, в конце концов, и обладаешь свободной волей самого необыкновенного свойства.

Свободная воля, Фортуна и Рок

Я должен ненадолго отвлечься, чтобы обратиться к величайшему вопросу нашего бытия. Суть ли мы создания со Свободной Волей, пленники Госпожи Удачи или рабы, прикованные к

предопределенному Року? Величайшие философы, художники и священники денно и нощно спорят на сей счет. Некоторые указывают на великие достижения человечества, утверждая, что подобные вещи не были бы возможны без свободного и открытого разума. Защитники идеи об ужимках Фортуны пожимают плечами и отмечают случайность человеческого существования. Какова роль человеческого рода в ударе грома или выпадении костей? Ну а для того, чтобы поддержать мысль о предопределенности, достаточно прочитать Откровение или покопаться в пророчествах на каждую эпоху. Совершенно точно, все так и предсказано!

Что значит это для магуса? Подумай вот над чем. Если ты являешься одним из действующих лиц в игре Фортуны, то в бросках кубиков принимает участие судьба, на которую ты повлиять не можешь. Если все предопределено, то и само Пробуждение твое – лишь игрушка неких высших (или низших) сил, твой Даэмон – их фигура на доске, а ты – лишь пешка при нем. Ах, но если правит Свободная Воля, то ты – мужчина или женщина, который (или которая) принадлежит лишь себе. Искусства – это выражение твоей индивидуальности, и каждый рисунок, который ты выткешь с их помощью, есть новое творение.

Лично я предпочитаю последнее из перечисленного всему прочему – но, опять же, я ведь не Бог, я всего лишь магус. Полагаю, тебе придется принимать собственные решения. Конечно, в этом и состоит часть очарования Пробуждения: сплести Свободную Волю, Рок и Фортуну в рисунок, который тебе нравится.

Путь Шипов

В Утопии… религия у всех не одна и та же, но все ее проявления, хотя и разнообразны и многолики, и ведут по различным дорогам, приводят к одному концу, почитанию божественной природы.

- Сэр Томас Мор, *Утопия*

Этот рисунок дается не так бесплатно, как кажется. Слишком, слишком легко нити Творения запутываются за колючки. Сила. Искушение. Невежество. Страх. Зависть. Из-за шипов даже творения величайших из магов запутываются и расплетаются. Ни одному чародею не избежать их жал; тот, кто верит, что сотканное им неуязвимо, в следующий момент часто видит свою работу распадающейся на куски.

Открыть глаза означает отправиться по Пути Шипов, извилистой дороге, которая ведет сквозь Туманы и Леса и взбирается по *Горе Просветления*. По обе стороны дороги лежат *Ямы Гордости, Отчаяния, Проклятия и Безумия*, и Падение в любую означает потерю твоей собственной души. На вершине горы мудрого и находчивого магуса ожидает Зенит. В сторону с дороги, окутанный легендами и поднимающийся в облака за пределы Зенита, ведет сказочный Золотой Путь, возносящийся над могуществом, желанием и смертностью, ведущий к наивысшему пику всего – Восхождению.

По ходу своей жизни каждый магус предпринимает четырехчастное путешествие вверх по этой Горе.

Осведомленность. В этой части Туманы расступаются, и магус видит впереди свой новый Путь, более не скрытый ими. Таковы Часы Просветления, отмеченные как Пробуждением, так и последующими путешествиями чародея сквозь Лес Искания.

Наставление. В этой части и Даэмон, и человеческие учителя ведут посвящаемого по дорогам, по которым они уже проходили, и учат его тому, что ему потребуется, дабы последовать их курсом. Таковы Часы Ученичества: маг отдает себя на волю наставника и изучает его Искусства и манеру.

Конфликт. В этой части звери (и внешние, и внутренние) преследуют Мага вверх и вниз по Пути. Таковы Часы Расплаты: враги и гордость берут свое, и безумие витает вокруг, набрасываясь на голову волшебника. Большинство магов в это время ждет Падение.

Разрешение. В этой части магус или Падает, или достигает Зенита, или ступает на Золотой Путь. Таков Час Суверенности, когда магу некуда идти дальше; Час Разрушения, когда отверзается Адское Пекло, и Враг приходит сжать свою добычу в объятиях; или Час Восхождения, когда Небеса влекут магуса в общество Господа. В отличие от остальных этапов, Разрешение происходит единожды и навсегда.

Вера жизненно важна, чтобы находить путь на этой дороге; видение и опыт почти столь же существенны. Слишком часто чародей бегом пускается к Зениту, но по дороге в лохмотья рвет свою душу о шипы и затем обрушивается в Пекло. Опасности подобного пути (которые я рассмотрю в скором времени) не ограничиваются самим магусом; беспечный магус представляет собой опасность для всего Творения. Уже по этой причине многие из его сотоварищей упокоят его навек, если он не может или не хочет осознать гибельность своего пути. Если к тому пойдет, они придут наставлять его о дороге, по которой он странствует, приуготовить его к ее изгибам и ловушкам.

Каждый магус сияет своим собственным Путем; другие чародеи могут советовать или препятствовать, но в конечном итоге он Восходит или Падает в результате собственных решений. Каждая секта, будь то христиане, язычники, магометанцы, иудеи или последователи более чуждых верований, имеет свои заповеди и философии, по которым путник может найти свой путь. Некоторые секты даже преследуют пути проклятия и безумия, совместно известные как Путь Криков, что ведет прямиком в Пекло. Эти пути низводят мага по его доброй воле, черпая силу в бедах, которые он порождает. В конце концов, независимо от советов, которые он получит, или испытаний, с которыми столкнется, каждый магус оказывается перед лицом Божиим и отчитывается о своих делах, записанных в Книге Жизни. Даже язычники и им подобные подтверждают это своими свидетельствами; они могут отрицать существование Отца Нашего, но у них есть собственные названия для проклятия души.

Божественные и Адские Силы

Наш мир есть мир христианский; тем не менее, среди нас есть и те, кто держится других богов. Особенно верно это применительно к магам: некоторые взывают к богам Греции или Вавилона, или пляшут на сборищах во имя Рогатого; многие следуют Бригит Яркое Пламя или скачут вместе с Вакхом и его присными. Я встречал странников, которые молились Вакин-Танке или склоняли головы перед золотыми идолами, или возносили песнопения духам зверей, призракам или даже воинствам Сатаны. Будь уверен, однако, что ни один магус не является неверующим. Даже последователи науки способны чувствовать Божественность.

Есть среди нас те, кто говорят, что наши силы исходят Сверху или Снизу. Многие закладывают душу тому или иному Небесному или демоническому покровителю, воплощают на Земле его волю. Лично я сказал бы, что мы пользуемся плодами милости Господней (а так же частенько оказываемся пешками в игре Сатаны), однако сами держим поводья своих Искусств и действий. И вместе с тем никто не может сомневаться в том, что рука Иного Мира тяжко лежит на нас.

Как знает любой магус, Иные Миры составляют тысячу царств. Каждое из них – дом волшебных зверей и духов-прислужников; существуют королевства стихий, адские палаты и райские кущи всевозможных видов и родов. Часто их существа являются поиграть на Землю, иногда по нашему прошению, в другое время по своему хотению. Легенды о монстрах, демонах и ангелах правдивы, друг мой, и мы – посвященные в их играх.

Мне перечислить имена богов? А у тебя есть лишний день, который не на что потратить? Во имя краткости просто скажу так. В деснице каждого магуса обитает Божественность. Боги, которым он следует, имеют меньшее значение, чем святая сила, искрами бьющая из его деяний и недеяний. В то время, ка смертные говорят на латыни, которую еле понимают, наши Пробужденные языки говорят словами из пламени. Но даже мы веруем.

Слово

Для магуса, который с глубокой убежденности следует своей вере, эти огненные слова становятся единственным Словом – этикой, которая направляет каждую его мысль и часто проявляется в том, что он соткет («Резонанс», на котором я со временем остановлюсь). Убежденный христианин видит все в свете Писания и лучится святым сиянием. Верующий язычник видит среди деревьев Старых Богов, и звери приходят на помощь по его зову. Философ-ученый описывает мир картами и формулами и измышляет великие машины, которые будут выполнять его пожелания. Никого нельзя убедить увидеть мир чужими глазами, и каждый будет защищать свое Слово до самой смерти.

В некоторых случаях Слово может ограничивать силы волшебника: ученый не более способен летать на метле, чем язычник стрелять из его пушки. Слово волшебника может быть достаточно могущественно, чтобы изменять мир вокруг; проявления Истинной Веры может изгнать прочь соперников; Эхо от Слова может ослабить магуса, который нарушает его заповеди. Фанатичные верования порождают фанатичных волшебников, и Слово фанатика опаляет его, как клеймо.

Магия подобна зеркалу. Она отображает то, что ты есть, и то, что ты чтишь. Мы суть творения наших убеждений, и в основании Искусств лежит верование.

II. Магия

Исследование истины, которое есть ухаживание за нею или слюбление с нею; знание истины, которое есть присутствие ее; и вера в истину, которая есть наслаждение ею: они суть суверенные добродетели человеческой натуры.

- Фрэнсис Бэкон

Магия – это пламя, горящее во всех магах. Она освещает ночь и возбуждает душу. Мудро направленная, она дарует великое просветление; будучи вместо того подпитана топливом амбиции, она порождает пожар. Что бы из этого магус не избрал, оно наделяет его великой силой.

Искусства приходят столь же естественно, как к птицам приходит летание. Несмотря на это, мы должны учиться использовать их подобающим образом, а Искусств, которые можно освоить, хватает. Очень немногие волшебники могут похвастаться тем, что познали их все, ибо каждое Искусство есть отдельное поле для изучения с собственными правилами. Однако большинство магов, обладающих некоторым опытом, обладают хотя бы поверхностным их знанием.

По грубой прикидке, имеется девять существенных Искусств.

- Соединение, Искусство Связей
- Энтропия, Искусство Обращения, Рока и Судьбы
- Силы, Стихийные Искусства
- Жизнь, Искусства Плодородия и Формы
- Материя, Искусство Наделения Формой
- Разум, Искусство Приказа и Интуиции
- Основы, Искусства Божественной Пятой Сущности
- Дух, Иномировые Искусства
- Время, Искусства Пророчества и Повода

Каждая секта, разумеется, рассматривает их иным образом: маги более чем любят поспорить! Но, как и большинство обобщений, для простоты оно сгодится. Каждый чародей рассматривает Искусства несколько другими глазами и практикует их несколько другой рукой. Принципы, однако, остаются одними и теми же, неважно, практикует их эфиоп-целитель, одноглазый воитель и резчик

рун или священник Святой Католической Церкви. Учитывая то, насколько разнообразны маги, конкретная практика может оказаться практически чем угодно – главное, чтобы у чародея было понимание принципов.

Сродство

Это понимание часто начинается с Пробуждения. Когда игла пронзает палец Спящего, он вскрикивает. Обстоятельства, которые вызвали Пробуждение, часто придают форму этому крику, и первое Искусство – сродство – слушает.

Сродство часто следует за темпераментом. Меланхоличный магус с большей вероятностью станет подвизаться в сумрачных Искусствах Обращения, чем в динамичных Искусствах Силы. По мере роста магуса темперамент часто углубляется: наш меланхолический друг с течением времени становится еще более сумрачным. Но вместе с тем Пробуждение имеет обыкновение взмучивать гуморы человека, возможно, даже полностью их изменять. Если нашему суровому другу довелось бы пробудиться во время серьезной влюбленности, его страстный гумор мог бы принять Искусства Жизни вместо Обращения, и его темперамент мог бы стать ярче, чем был когда-то.

Чаще всего магус следует своему сродству всю жизнь. Обычно это первое Искусство, которое он изучает, его он обычно практикует с наибольшей легкостью, и оно же направляет его темперамент. Для подобного сродства нет твердых «правил», кроме следующего: маг *есть* то, что он *делает*, а то, что он *делает*, часто проистекает из того, что он *есть*. Сумрачный маг творит сумрачные заклятия; страстный маг плетет их страстно.

Ткачество, Инструменты и Тщеславие

По ткани Творения пляшут иглы, и ткацкий стан Магии ткет новое полотно из старых волокон. Руки мага заняты деланием, направляя его Искусства; исходя из образов, которые он творит, мы используем термин «ткачества» или «ткани» как метафору магических заклятий.

Любому художнику нужны инструменты; наши разнообразны, как звезды. Некоторые маги применяют травы, кору и другие плоды природы; благочестивые чудотворцы склоняют головы и смиренно молят Божественность направить их руки; а Высокие Мастеровые направляют свои машины и чертят свои формулы. Образы, которые мы творим, и инструменты, которые предпочитаем, исходят из наших верований, но именно инструменты наших Искусств связывают наши пальцы с тканью. Хотя и говорится, что некоторые из плетельщиков способны изменять узоры силой одного лишь слова или мысли, такие искусники редки, а их умение – плод обширного опыта.

Когда магус выплетает заклятие, то использует свои инструменты и Просветленную волю, чтобы изменить вид Гобелена. Некоторые образы просты, настолько быстры и незаметны, что кажутся обычной игрой света. Другие смелы, настолько ярки и тщеславны, что наблюдатель должен приписать их какой-нибудь излишне гордой ведьме. Скажу тебе, что, хотя вульгарные творения иногда желанны или необходимы, лучше избегать их, где можешь. Хотя мы живем в гордое время, друг мой, быть излишне гордым обычно того не стоит. Тщеславие искушает Рок и Господа разразить тебя на месте.

Последствия

…когда увеличиваются дары, то налагается большая ответственность.

- Изотта Ногарола, «О равном или неравном грехе Адама и Евы»

Мы ничего не делаем без последствий. Любое действие, даже мелось вроде зажигания свечи, может возвратиться неким непредвиденным образом. Масштабные плетение влекут масштабное эхо; как звуку грома отдаленной грозы, ему может потребоваться время, чтобы до нас добраться, но его услышат! Величайший урок, который должен усвоить маг, состоит в том, чтобы соизмерять свою магию и не порождать последствий больших, чем маг может услышать.

Слышал ли ты фразу: «Как наверху, так и внизу»? Она означает следующее. Все вещи связаны, меньшие с большими. Переместить одну означает сдвинуть другую. Это иллюстрирует принцип действия большинства магических инструментов, но, что нам сейчас более актуально, это иллюстрирует понятие Резонанса – ту идею, что нашим Искусствам придают форму наши намерения, и что результаты анонимным образом возвращаются к нам – часто в увеличенной форме. И, если наши деяния повлекли за собой неудачу, нельзя не винить нас самих.

Последствия магии двояки: Резонанс и Бич…

Резонанс

Первый принцип изменяет мир вокруг тебя мелким, скрытым образом. Действия и эмоции становятся подобны каплям вина в воде; чем сильнее действия, тем сильнее вино. Как вино изменяет вкус воды, твои действия и темперамент изменяют «вкус» твоей магии. Творение, «пробуя на вкус» эту «воду», отвечает тебе сообразно: приятный маг вызывает любовь в тех, с кем встречается, и маленькие проблески Фортуны (случайный солнечный луч или особенно удавшаяся трапеза) следуют за ним. Теперь посмотрим на нашего угрюмого друга: его меланхолия действует на всех вокруг; его заклятия вызывают тьму, а живые существа мрачнеют.

Резонанс также окрашивает в различные цвета предметы и места. Место великой битвы, кровь тирана, кость из пальца святого – все эти вещи несут Резонанс личности или события, которые породили их. Они могут сами по себе не быть волшебными, но любой чародей сможет «попробовать на вкус» их «вино». Если такой предмет использовать в заклинании, Резонанс будет исходить из своего сосуда и смешивать свой вкус с намерения чародея. Это может быть полезно, если вкусы совместимы – скажем, использовать сустав святого в заклятии исцеления, - а может быть сокрушительно, если не совместимы, скажем, если использовать ту же кость для вызывания чумы. Сущее с отвращением выплевывает подобные смеси, что иногда влечет за собой и более глубокие последствия…

Бич

Магия подобна меду или яду. Когда волшебник добродетелен, его Искусства сладки и от них исходят благие вещи. Когда гордый волшебник подмешивает яд в чашу Господа, Бич Божий обрушивается на него, как небесная порка. Мановением Своей длани Господь вознаграждает правых и сдирает кожу с виновных.

Этот бич оставляет следы. В то время как Резонанс придает воде вкус, Бич выплескивает ее. Магус, который вызвал Бичевание (а все мы время от времени его вызываем) будет чувствовать его еще некоторое время. В зависимости от добродетели волшебника – или отсутствия оной – эти отметины могут быть благословляющими или проклинающими. Добрые дела вызывают ангелов или побуждают Фортуну сопутствовать чародею; темные намерения порождают темные результаты и часто оставляют на память ожог от адского пламени.

Но эти Божественные милости отдают безумием; иногда становится так, что с праведных сдирает кожу, а виновных вознаграждает! В мире, который следует Божественному Плану,

подобные вещи не могут, не должны быть, но мы живем в тени несовершенства. Как люди порочны, так и Бич иногда несправедлив. Так что берегись удара Господа!

Очищение

Мудрый магус знает, когда избавляться от своих грехов. Как змея кожу, сбрасывает он иногда свою гордость, удаляется с глаз долой и очищает себя. Став таким образом чище, он может вернуться в мир и меньше бояться Бичевания или Резонанса.

Любая магическая практика рекомендует очищение разума, тела и души. Идет ли речь о церковной исповеди, шаманских испытаниях духа или трудах мастерового, каждый магус, который стоит своего звания, выкраивает время прояснить свое видение. Без подобных актов расслабления его грехи собрались бы на его плечах в груду, подобно камням. Рано или поздно удар Бича сокрушил бы его под их весом…

Так что пользуйся своими Искусствами с осторожностью; да будут твои замыслы направлены добродетелью и мудростью. Наши иглы творят великие чудеса, но их острия тонки, а нити неверны. Будь осторожен и не сломай себе руку, если на нее намотается петля магии!

III. Восхищение

Размышлял Соломон: «Если попрошу золота, серебра или каменьев, даст их мне Господь; я же, однако, попрошу мудрости; если будет она мне дарована, то всякие прочие хорошие вещи будут включены».

- Большой Ключ Соломона, Пролог

Такие суровые предупреждения, а? Почему, можешь ты задаться вопросом, продолжаем мы свои труды, если последствия их могут быть столь зловещи? Почему нельзя просто отложить иглы Творения, смежить веки и опять погрузиться в Сон?

Ну… Во имя Просветления. И силы. И мудрости. И даже во имя Творения. Скажу тебе так: без таких, как мы, человечество обречено блуждать в тени Эдема, вечно голодное по плоду, которое оно съело, но не может попробовать на вкус. Без нашего видения, наших искусств, даже без наших порочных сторон, Творение – скучная сцена, заполненная жалкими актерами и убранная мешковиной.

И мы не жалуемся на недостаток силы. Используя нужный навык и благоразумие, мы можем побудить урожаи расти, кости - срастаться, духов – появляться и машины – взмывать в небеса. Магус стоит в шаге от человека и от Бога, как ангел, только смертный. Есть существа – обитатели ночи – которые могут быть сильнее или порочнее, но мы – вершина человечества, и в нас могущество смешано с просветленным чувством.

И не следует насмехаться над мудростью; без нее человек был бы скотиной. Как бы сильно не бранились волшебник, священник и ученый, все они необходимы; без их видения, дисциплины и инноваций мы были бы много беднее. А без мудрости никто, ни мужчина, ни женщина, не может называться подлинно «Пробужденным».

Другие диковины также сопутствуют Пробуждению…

Квинтэссенция и Тасс

Как скажет тебе любой алхимик, Пятая Сущность опирается на стоящие по углам Землю, Воздух, Огонь и Воду, и поднимается над ними; Дух, Quinte Essence, Пятый Элемент, из которого

происходят все остальные. Он – волокно в нитях Творения, виноград в нашем мистическом вине. Наш мир является волшебным сам в себе и сам по себе; эта Сущность, также именуемая Квинтэссенцией, есть живая кровь всей магии и Творения.

Квинтэссенция собирается по швам нашего мира, в местах, где великие события или трагедии заставили Гобелен истончиться. Она собирается в предметах, местностях или людях, которые глубоко настроены на магию. Именуемая Основами, Одиллической Силой, Кровью Дракона или одним из тысячи других имен, она течет, подобно гуморам, под кожей Земли. Когда ты Пробуждаешься, Квинтэссенция переполняет тебя; чем сильнее твоя связь с ней, тем ярче она пылает в тебе. В минуту крайней нужды ты можешь черпать этот огонь изнутри самого себя и вносить его в свое плетение, делая нити сильнее и позволяя иглам плясать ровнее.

Как вода замерзает в лед, так и Квинтэссенция замерзает в вещественную форму, именуемую Тасс. Умелый магус может растопить этот лед и впитать Квинтэссенцию в себя или использовать ее в некоем большом плетении. Тасс может принимать много чудесных форм: отмеченные феями грибы, солнечные кристаллы… Хотя его мистическое сияние скрыто от смертных глаз, Тасс обладает глянцем, который может отметить любой наблюдательный мужчина или женщина. Маги с мистическим зрением, разумеется, способны видеть это диво во всей его славе, сияющим, как иней зимним утром. Печально, но это сияние со временем угасает; если ты возьмешь Тасс с собой в путешествие, используй его быстро. Изъятый из своего источника, Тасс истаивает, со временем рассыпаясь в пыль.

И Квинтэссенция, и Тасс несут Резонанс, «вкус», обусловленный местом их происхождения. Как приправа в кушанье, этот вкус подходит определенной магии и портит другую: плющ, собранный в роще Вакха, придаст сил любовному амулету, но может лишить силы благонравную молитву! Если ты хочешь задействовать Квинтэссенцию в заклинании, будь осторожен в том, чем пользуешься. Квинтэссенция – это воплощение духа, а совершенно нейтральных духов не бывает.

Крэи (Crays)

Как я и сказал, наш мир является магическим, даже после Падения из Рая. Несмотря на разделение Материи и Духа (последствие Падения), Божественное внимание удерживает некоторые места – Крэи – захваченными посредине между тем и другим.

На взгляд некоторых волшебников, Материя и Дух никогда и не разрывались. Язычники и им подобные продолжают утверждать, что каждый камень, каждый стебель травы, птица или зверь, - все они живые и разумные, мы просто забыли, как видеть их таковыми. Некоторые места, однако, оказываются настолько живыми и ощущающими, что даже самый неверующий смертный ощутит их силу. По коже идут мурашки, а волосы встают дыбом, когда ты входишь в такое место. Это и есть Крэй – «Сердце» магического ландшафта.

Каждый Крэй – это источник Квинтэссенции, сад Тасса, место отдыха и дом волшебных зверей. Давным-давно некое великое событие потрясло это место: битва, любовь, творение могучей магии, - и это ослабило стену между Материей и Духом. Если Господь улыбается этому месту, оно становится священной землей; если ему вместо этого благоволят Сатана или Старые Боги, оно приобретает более зловещий оттенок, становясь рощей ужасов или «нечистой» пустошью.

Как и Квинтэссенция, Крэй несет Резонанс от событий, породивших его. Колодец Святого Михаила излучает спокойствие; его воды чисты и холодны, и ни человек, ни зверь рядом с ним не может причинить вреда другому. Озеро Крови, в противоположность, представляет собой море ужасов; его воды были окрашены в красный богомерзкими жертвоприношениями, и его вонь провоцирует худшие страсти, какие только можно представить в человеке. Я полагаю, ты видишь, каким образом «вкус» воды из Колодца будет отличаться от «вкуса» воды из Кровавого Озера. Магусу, который использует ту или другую при творении заклятия, лучше понимать, что он делает!

Убежища, Ковенанты и Реальности

Как и любому человеку, магусу нужно место, где можно жить и работать. Поскольку он давит сок из необычных ягод, его нужды требуют Убежища или Ковенанта – мистического укрытия, где он может быть свободен от вторжения и помех. Окруженный своими инструментами и книгами, волшебник становится лордом; возможно, у него есть и слуги, которые его обихаживают, и вассалы магического рода.

Отличие между подобными укрытиями простое: Убежище, также называемое Sanctum, есть небольшое место частного обитания, как башня, роща или кузница, и правит в ней один-единственный магус. Ковенант – это сообщество: замок, деревня, верфь, - где Пробужденные работают во имя одной цели. Хотя название «Ковенант» происходит от оплотов Герметиков, основанных в ушедшие эпохи, у всех сект есть свои места встреч. Не всякий магус достаточно удачлив, чтобы владеть Убежищем.

Подобные укрытия часто строят на Крэях или рядом с ними; поистине могущественные волшебники идут на шаг дальше и открывают врата в Иномировые Реальности, соединяя земное владение с удаленным доменом. Как демонстрируют сказочные башни Горизонта или руины Доиссетепа, мастера Искусства воистину могут выйти за пределы людского понимания. В роскошестве Иных Миров удачливые чародеи практикуются в своих плетениях в чудесной безопасности. Смертному не пробить стен подобного дворца.

Ах, но я сказал «смертному», не так ли? Иномировые Реальности включают другие опасности, в число которых входят гневные духи, мистические создания, соперники-маги и внутренние склоки. Запертые от Земли, эти места заперты и от помощи. Когда дракон или внеземной шторм угрожает Иномировому Ковенанту, его маги должны выжить за счет собственных ресурсов – или сгинуть. Помощь не придет.

Какой бы разновидности ни был магический оплот, он – полезное благо. В его стенах или садах магус волен быть самим собой. В местах смертных ревнивые Спящие делают каждый день испытанием; в мистических убежищах самые большие опасности приходят изнутри.

Спутники

Магия подобна свече – она притягивает всевозможных бабочек, странных и чудесных. Хотя многие из этих «посетителей» - соперники или злоумышленники, некоторая небольшая, но заметная их часть оказывается добрыми спутниками – смертными прислужниками, умелыми соратниками, духами-фамилиарами, даже магическими зверями. Если ты подвизаешься в Искусствах, приготовь место для своих компаньонов. Всякому магусу временами требуется помощь.

Печально, но некоторые волшебники выказывают пренебрежение к своим спутникам или обращаются с ними, как с сервами на войне князей. Говорю тебе: уважай своих спутников! Хотя они, может, и не соперники тебе в чистой силе или осведомленности, эти так называемые «консоры» и «братья» оказываются умелыми сподвижниками. Еще более важно, что время от времени они уводят нас от зеркала и заставляют выйти на солнце; без подобных перерывов мы точно потеряли бы себя в своих отражениях! Братья, солдаты, возлюбленные, семьи – не-Пробужденные или нет, они стоят каждого мига неприятностей, которые могут причинить.

Некоторые духи принимают материальный облик и приходят к ногам волшебника. Хотя подобные «фамилиары» могут казаться незначительными, я предупреждаю любого магуса: не надо плохо обращаться с ними. Звериный дух может предложить прозрения, недостижимые для человека; в обмен на уважение и мелкие вознаграждения он предоставит их тебе. Его требования могут показаться странными – обычно они и кажутся – но ты выполняй их. Фамилиар, разочарованный в своем хозяине, покидает его, и обычно – в самое неподходящее время.

Выдающиеся Европейские Крэи и Ковенанты

Места Совета

Аль-Хадима (Al-Khadima) (Ковенант Батини, Стамбул)

Александрия (Крэй Батини/ Герметиков, Египет)

Ангельский Коллегиум (Ковенант Хора, Сицилия)

Атиос (Athioss) (Ковенант Эвтанатос, Греция)

Баладор (Balador) (Ковенант Провидцев, Иные Миры)

Черный Лес/ руины Баэрвальда (Крэй Вербена, Германия)

Небесный Храм Солнца (Ковенант Хора, Рим)

Доиссетеп (Ковенант Герметиков, перенесен в Иные Миры)

Эска (Ковенант Вербена, под водой Северного Моря)

Пещеры Гедиз (Крэй Провидцев, Турция)

Гластонбери Тор (Крэй Вербена, Уэльс)

Ложа Златой Улички (Ковенант Солификати, Прага)

Коллегиум Грейс Глен (Grace Glen Collegium) (Ковенант Герметиков, Франция)

Горизонт (Реальность Совета, Иные Миры)

Иерусалим (Крэй Батини/ Хора, Аравия)

Лондиниум Коллегиум (Герметический Ковенант, Англия)

Лох-Неах (Крэй Вербена, Ирландия)

Лайонесс (Герметический Крэй, под водой у побережья Франции)

Мистридж (руины, Франция)

Стоунхендж (Крэй Вербена/ Герметиков, Англия)

Лабиринт Быка (Крэй Эвтанатос, Крит)

Долина Царей (Крэй Батини, Египет)

Передышка Венеры (Крэй Провидцев/ Эвтанатос, Греция)

Зимний Замок (Реальность Вербена, Иные Миры)

Места Дедалеанцев

Альказар (Ковенант Габриэлитов, Испания)

Круг Мастеровых (Ковенант Дедалеанцев, Флоренция)

Бранденбургская Лечебница (Кранкенхаус) (Ковенант Козианцев, Германия)

Замок Стовка (Ковенант Габриэлитов, Богемия)

Локус Пресидии (Locus Praesidii, Ковенант Дедалеанцев, Венеция)

Крак де Леон (Krak de Leon, Ковенант Габриэлитов, Франция)

Монсалавар (Montsalavar, Ковенант Габриэлитов, Генуя)

Гора Олимп (Крэй Искусников, Греция)

Портус Круис (Portus Cruis, Ковенант Повелителей/ Искателей, Португалия)

Замок Рябины (Rowan Castle, ковенант Габриэлитов, Англия)

Катакомбы Св. Петра (Ковенант Габриэлитов, Рим)

Ложа Сокрытого Дракона (Ковенант Козианцев, Прага)

Торвальд (Ковенант Габриэлитов/ Искусников, Германия)

Белая Башня Лангедока (Ковенант Дедалеанцев, Франция)

Белая Башня Йоассми (Ковенант Дедалеанцев, Франция)

Прочие места

Кровавое Озеро (Крэй Инферналистов, Польша)

Шато де Рец (Ковенант Инферналистов, Франция)

Купала Алка (Ковенант Инферналистов, Литва)

Оксфордский Университет (противостоящие Ковенанты, Англия)

Колодец святого Михаила («открытый» Крэй, Неаполь)

Ватикан (противостоящие Ковенанты, Рим)

Венеция (противостоящие Ковенанты, Венеция)

Богатство и Магические Сокровища

Материальное богатство неспособно заменить спутников, но волшебник, который алчет его, может легко удовлетворить свою жажду. С рабочего стола алхимика течет золото; по приказу ведьмы всходят урожаи; приношения стекаются в сундуки священника, а школяр дает консультации торговым магнатам. Даже безземельный цыган получает прибыль от своих умений: выпотрошить чужой кошелек легче, если твои пальцы знакомы с Искусством.

Еще более приятно обладать магическими сокровищами: зачарованными мечами, эликсирами, великими Устройствами и фетишами, в которых обитают духи. О таких сокровищах слагают

легенды. Как и инструменты нашего Искусства, они добавляют блеска нашим ритуалам; в отличие от наших инструментов, они обладают своими собственными силами. Подобные предметы много чаще встречаются в фольклоре, чем в реальности, но они и правда существуют. Действительно могущественный магус сам может создавать такие вещи; более того, для Высоких Мастеровых это – основной род деятельности.

Вот каковы награды за Пробуждение; вот чему можно восхищаться в Искусстве. На пути жадного магуса они могут стать колючками; мудрый волшебник, с другой стороны, может видеть в подобных приятностях доход от своего ремесла. Магия – нелегкая профессия; нет греха в том, чтобы время от времени компенсировать ее трудности.

Заключение

То, что остается сделать, должно быть сделано тобой… Бог не станет делать все сам.

Никколо Макиавелли, «Государь»

Наша Церковь заставила нас бояться осведомленности и осознанности, заставила нас топить ее в водах страха. Напуганные видят Ад в подрагивающем пламени каждой свечи, и они задувают эти свечи - свечи наподобие нас с тобой, - холодным дыханием экзорцизма. Нам, Пробужденным, видно лучше: магия – это право рождения, а не проклятие. И вместе с тем, она способна обжигать с силой алхимического пламени, и жар ее способен зачернять наши души.

Так что дорожи своим отражением, как сокровищем. Зеркало отмечает тебя как мага. Будь горд, но не слишком горд; в своих Искусствах проявляй воображение, но отдавай себе отчет в последствиях. Теперь глаза твои открыты. Туманы расступаются. Берегись Шипов и оставайся верен Пути.

Глава 2: Смертный Мир

Если ты ищешь мой памятник, оглядись вокруг себя

- Эпитафия Микеланджело Буонарроти

Башня

Охотничий манор рыцаря, собственные комнаты, подобающие одежды, горячий хлеб, разбавленное вино – все это фон Ульм обещал и предоставил. Агнеса укуталась в свое теплое одеяние из наилучшей льняной ткани и продолжала слушать своего наставника, пока угли мерцали в большом камине.

«Однажды, - сказал он, - я услышал твои песни, когда ты шла на рынок, и я понял, что ты обладаешь талантами, и можешь обрести могущество, можешь изменять мир своей волей. Древняя сила отдается в твоей душе эхом, дорогая моя, и это – драгоценнейшая из мелодий. Мой долг как твоего учителя – обихаживать и питать этот побег, пока ты не взрастешь и не станешь готова сама определять свой путь».

«Но что насчет Святой Церкви? – С сомнением отозвалась Агнеса. – Я все еще верую и следую вере».

Фон Ульм отечески улыбнулся. «А почему бы тебе и не верить? Дитя мое, я бы и не стал просить тебя отступиться от этой веры. Золотые Пути многообразны; как же они все могут быть правильны или неправильны? Каждый человек должен найти свой собственный путь, свою дорогу, по которой следовать. Так как же я мог бы говорить, что твои убеждения хоть сколько-нибудь менее священны, чем мои собственные?»

Рыцарь поднял взгляд на молодого человека, вошедшего в комнату. Как и фон Ульм, он был высок и приятен видом, но его глаза были жестки, как обсидиан, а его темные волосы были похожи на крылья ворона. «А, Бартоломео, - сказал фон Ульм, поднимаясь. – Пожалуйста, знакомься с Агнесой, новой моей ученицей. Агнеса, представляю тебе моего приемного сына и наследника, Бартоломео Кавальканти, недавно из города Падуи».

Девушка присела в книксене. Молодой итальянец поцеловал руку Агнесы, и его прикосновение дрожью отдалось во всем ее теле. «Добро пожаловать, Агнеса, - промурлыкал он. – Я буду рад, что столь привлекательная молодая леди будет в доме моего отца. – Его глаза оценивающе обежали ее. – Возможно, я мог бы научить тебя латинскому языку, чтобы тебе удалось разделить мою радость от великого труда Бруншвига, который я недавно открыл для себя».

Агнеса сладко улыбнулась. Ее сердца коснулся холод. Она попыталась не обращать на него внимания и не смогла. Теплые руки Бартоломео несли в себе обещание зимы. Прежде, чем отпустить ее пальцы, он сжал их еще раз. Испытание началось.

Огонь и Сумерки

По христианскому счету лет, год 1450-й. Тени тянутся через Европу, как ветви мрачных искривленных деревьев, нависшие над садом: тень из прошлого, тень турок и тень извне.

Тень из прошлого – это Чума. Меньше века назад она волной выплеснулась из Азии. Несколько ужасающих лет спустя исчезла треть населения Европы. Где цвели деревни, там разрослись леса. Поля оставались невозделанными из-за недостатка рабочих рук. Те, кто жил своим трудом, мог продать его по лучшей цене или даже купить им свою свободу. Стало меньше голодных ртов;

производимого полями стало вдосталь хватать всем. Но даже те, кому сопутствует успех, вынуждены помнить рассказы о марше Смерти, о священниках, оставляющих пораженную паству, о родителях, бросающих детей умирать.

На границе Господних земель стоит Оттоманская Турция. Она обладает лучшей армией в мире и уже захватила большую часть Восточной Европы. Им стоит лишь протянуть руку, и Константинополь, древний трон восточного христианства, станет принадлежать им. Остановятся ли они на нем? В сердце испанской Иберии неверные-мавры все еще держатся за земли, которые считают своими. Смогут ли армии Кастилии и Арагона согнать их с насиженного места? А если нет, какое будущее ждет Иберийскую Церковь?

Сама Церковь шатается, сжатая хваткой жадных и лишенных веры жрецов. На каждого мужчину или женщину, воистину служащих Господу, приходится другой, злоупотребляющий своим местом, набивающий свои сундуки людским добром. Церковная десятина и другие ее поборы, ставшие обязательными, с каждым годом обременяют сильнее, а так называемые «pardonners», продавцы индульгенций, торгуют избавлением от Чистилища. Рассказы об излишествах Пап, оргиях в Риме и алтарях, убранных в золото, достигают ушей простого народа. Что тут удивительного, если человек теряет веру?

За пределами материального мира грешника ждут Ад и Сатана. Иногда они и не ждут, а тянутся в мир живых. Ведьмы, призраки, злые духи и другие угрозы искушают слабых и грозят обречь их души проклятию. Церковь способна отогнать эти угрозы (за плату), или, по крайней мере, так говорят священники, но все же Черные Мессы продолжают проводиться, а вампиры продолжают питаться. Даже в самых теплых землях ночь отдает холодом.

Но люди часто слишком заняты, чтобы думать об этих тенях. Когда последние бобы и репу надо растянуть до урожая, когда до рынка в ближайшем городе два дня по грязной дороге, когда суровая зима или засушливое лето убивают половину маленьких детей в деревне, - когда мир устроен таким образом, у человека мало времени сидеть и предаваться скорби.

Опять же, тенями скрыто не все. Каждый по рождению наделен правом радоваться счастливому браку, детям, которые растут высокими и мудрыми, хорошей работе, проданной по достойной цене, молитве, со скромностью и искренностью вознесенной перед Богом. И яркие огни тоже отгоняют тени. Со старых философий стряхивают пыль, а новые идеи пускают корни. Торговля, изобретения, искусство – все они процветают, особенно в благоденствующих городах Тосканы в Северной Италии. Архитекторы, скульпторы и живописцы применяют классические модели и математические теоремы; банкиры ведут международные дела и предоставляют деньгам возможность двигаться туда, где они потребны; воины получают новые корабли, новые пушки и отличную новую броню, чтобы бороться за дело как правое, так и неправое. Франция и Англия прекращают войну, длившуюся целый век. Итальянский школяр упорядочивает библиотеки в Ватикане. Далеко от него немецкий ремесленник по имени Иоганн Гутенберг доводит до совершенства конструкцию наборного печатного шрифта и машины, которая позволяет его использовать. Не пройдет и пятидесяти лет, как печатные книги появятся повсюду.

Пятнышки света среди теней. Тянущиеся тени среди света. Позже люди назовут это Возрождением – *Ренессансом*. Пока что мы всего лишь назовем это домом. Давайте поглядим в зеркало прошлого и будущего. Давайте посмотрим за пределы видимого смертному и увидим мир таким, каков он есть, таким, каким он был, и таким, каким он станет…

Историческая справка

«Крестовый Поход Чародея» растягивается на отрезок времени в сто лет, с ранних 1400-х по ранние 1500-е. Когда и где вы разместите свою хронику, зависит от того, чем хочет заняться ваша партия. Вы можете выбрать время до основания Совета, отыгрывая бурные дни Жанны д'Арк, Марша Виндгарда и Десятилетия Охоты – время, когда Средние Века все еще правят бал в этих

землях. Или вы можете развернуть свое приключение в середине и конце пятнадцатого века, когда установились Совет и Высокое Возрождение. Рассказ о позднем Ренессансе может начаться после вторжения Франции в Италию, Реконкисты Испании и путешествий в Новый Свет; еще более поздняя хроника может проследить начала протестантской Реформации, покорения Америк и начала эпохи разбоя.

Естественно, период, который вы выберете, будет влиять на происходящие события. Ранняя хроника сфокусируется на яростных схватках периода Созывания Совета; более поздняя может увидеть упадок Совета и проследить за войной Дедалеанцев против Тезгула, или за войной Семи Громов против всех. Место действия тоже имеет значение: рассказ, местом действия которого будет Англия начала пятнадцатого века, будет намного более средневековым, чем тот, действие которого развернется во Флоренции того же времени. Возрождение распространяется медленно; многие территории, особенно отсталые, никогда не увидят света Тосканского Возрождения. Волны перемен, которые оно подняло, докатятся до их порогов почти сотней лет позже. И все же, неважно, куда или когда вы поместите свою хронику, мир меняется – со скоростью большей, чем кому бы то ни было хотелось признать.

Imago Mundi: Облик Мира

Наступит век спустя многие годы, когда Океан отпустит цепь вещей, и станет зрима огромная земля; когда Тетис откроет новые миры, и Геркулесовы Столбы перестанут быть пределом земным.

- Сенека, «Медея»

В 1453 году турки наконец взяли Константинополь, прекратив существование Византии. С падением Константинополя парадная дверь Европы захлопывается. В течение следующего века европейцы ищут новые окна, открывают свой черный ход в Атлантику и сносят стены своей географии и своих суеверий в ошеломляющей попытке принести христианство через моря – и вернуться домой с тамошними сокровищами. Из христианских задворок, стоящих перед угрозой из мусульманской Азии, мореплаватели, торговцы и конкистадоры превращают Европу в самую богатую, самую живую, самую экспансивную и опасную цивилизацию на Земле. Вскоре английские дворяне посетят дворы Персии и Московии; португальские корабельные пушки будут греметь от Японии до Бразилии; испанские священники будут сжигать еретиков в Мексике и Минданао; голландские банкиры – торговать рабами из Африки и изумрудами из Венесуэлы. Внезапно европейцы оказываются везде. Для большинства остальных народов это оказывается плохой новостью. Даже для некоторых европейцев: переход из средневековой заводи в бурное течение на середине реки переворачивает старый порядок вверх дном, и временами результат оказывается опустошающим.

Дорога в будущее открывается через прошлое – и через итальянские города-государства. Возвращая к жизни изучение греческих и римских писаний, визионеры Тосканы продвигают ученость и искусство на высоты, невиданные в последнюю тысячу лет. Но никакой сонм школяров, никакая библиотека манускриптов не смогла бы предоставить миру Новое Обучение без итальянского богатства. Первые банкиры христианства – итальянцы; теперь торговцы, князья и Папы финансируют труды искусства и науки, которые дают импульс этой эпохе. Без покровительства Медичи, Борджиа и их современников труды виртуозов остались бы в безвестности, если вообще были бы возможны…

Италия, как никакая другая земля, смешивает свет и тень, мудрое управление и деспотизм с окровавленными руками. Пусть же зеркало начнет наше путешествие в сердце Италии…

Тоскана и Италия

Здесь сильны запахи: дым лагерных костров, спелые оливки, пот, мусорные кучи, навоз, жарящееся мясо. По всему лагерю солдаты подготавливают свое огнестрельное оружие. В эту эпоху орудия остаются роскошью, но перестали быть загадкой; хотя они и опасны в использовании, для армии, включающей умелых канониров, пушки стоят усилий, которые требуют. Один такой канонир рассматривает железную бомбарду. Под его бородой россыпь черных точек говорит, что однажды он пережил взрыв пушки: порох вогнало в кожу. Все же ему повезло, что он остался в живых. Остальным повезло меньше.

Огромную бомбарду перевозят, разобрав на две части, каждая на своей прочной телеге. Артиллеристы зарядят казенную часть порохом и ядром, свинтят ее со стволом и выстрелят каменным ядром размером с небольшой винный бочонок в стену стоящего рядом замка. Когда пушка остынет, артиллеристы отвинтят казенную часть, вычистят обе части банниками и затем перезарядят. Ниже по склону работают полуголые рабочие. Некоторые копают яму для бомбарды; другие вытесывают балки из бревен, полученных из оливковых деревьев. Из них сделают раму, которая будет удерживать бомбарду на ее месте в яме.

Возле пня, оставшегося от оливы, лежит человек с окровавленной головой. Оливковое дерево принадлежало ему, и он посмел возмутиться. Впрочем, жить он будет, и ему стоило бы поблагодарить всех святых, что Милан не хочет войны с Флоренцией. В противном случае фермер был бы мертв, а его деревня бы уже горела. Когда солнце доползает до горизонта, копатели и плотники зажигают факелы и продолжают работу. В неровном свете становится видна семья фермера, пришедшая отнести его домой. Темнота завершает день, проведенный с толком. Старший артиллерист знает, что на рассвете бомбарда будет стрелять.

Рим был старым центром Европы, в древности и в средние века. Даже в эту новую эпоху центр Европы переместился недалеко: когда начинается Возрождение, примером для остального христианского мира становятся торговцы, князья и ремесленники Флоренции. В старые времена Церковь контролировала королевства посредством священных угроз и интриг; хотя это справедливо и для этой эпохи, Папство больше не способно делать и уничтожать королей. Скорее наоборот, дожи, герцоги и диктаторы итальянских государств делят Ватикан между собой. Не имея единого короля, который бы их объединил, эти лорды учиняют мелкие войны между собой, иногда ядовитыми словами и смертоносными услугами, в другой раз – орудиями, наемниками и «перенаправлением удачи».

Подлинную экономическую силу в середине пятнадцатого века представляют собой Венеция, Милан и Флоренция. Венеция, а также, в меньшей степени, Генуя и Пиза, строит свое процветание на том, что удачно расположилась на европейском конце торговых путей на Восток и с Востока. Венецианские и генуэзские купцы пользуются привилегированным положением в мусульманских портах Сирии, Египта и Черного моря; Венеция даже правит морской империей, которая простирается до Крита и контролирует Адриатику. Венецианские и генуэзские галеи загружают пряности, золото и шелк в Леванте и неуклюже тащатся через знакомое Средиземноморье. Подобные предметы роскоши, если продать их во Франции, Испании и Германии, приносят существенную прибыль, а она служит топливом для Возвышенного искусства и политических игр наемников в Италии.

Богатства от этой торговли и от корабельной промышленности (венецианские верфи способны выпустить полностью оснащенную галею меньше чем в три дня) заставляют население Венеции раздуться до двухсот тысяч человек – она становится самым большим городом Европы. Конкуренты Венеции – Милан и Флоренция – лишь немногим меньше. Флоренция и Милан доминируют в текстильной промышленности, а она является жизненно важной в эти времена, когда шерстяные ткани – единственный продукт, который Европа постоянно экспортирует. Флорентийские банкиры Медичи пожинают прибыли от европейской торговли и контролируют лучшее в Италии месторождение квасцов, совершенно необходимых для дубления кожи и крашения ткани. Итальянские города также умело подражают иноземным техникам и приспосабливают их под себя: Египет, который в одиннадцатом веке экспортировал бумагу в Европу, теперь ввозит ее из Италии. Лукка (рядом со Флоренцией) развила собственную шелковую

промышленность, а навигаторы Пизы усовершенствовали компас. Итальянские торговцы даже свои цифры импортировали. В тринадцатом веке арабская цифирь заменила римскую в итальянских бухгалтерских книгах. Длительная практика использования арабских цифр (и двойной бухгалтерии, которую примерно в то же время предложил Фибоначчи) делает итальянцев «клерками от природы». Эти управленческие навыки – еще одна ценная статья итальянского экспорта. Итальянские школяры, счетоводы и инженеры занимают важные посты в канцеляриях каждого двора Европы.

Неаполь, еще один великий итальянский город, похож на своих собратьев своими горячими, солнечными днями и невозможно темными ночами, но не может похвастаться ни их политической независимостью, ни их промышленным процветанием. Неаполитанский трон оказался впутан в соперничество между Арагоном и Францией еще лет двести назад; оказавшись в плену самозванцев, марионеток и воюющих князей, Неаполь находится на окраине Возрождения, которое переживают соседние города-государства; он процветает, но не ведает покоя, и ночью по нему разносится эхо криков.

Иберия (Испания и Португалия)

Арагон сам по себе похож на Италию; он – средиземноморское царство яркого солнца и процветающих городов. Западная соседка Арагона, Кастилия, занимает высокую равнину, где обитают гордые фермеры и узколобые овцеводы. Порты Кастилии, Севилья и Бильбао, смотрят в бурную Атлантику, а не в спокойное Средиземное море. Когда Арагон и Кастилия в 1469 году объединяются, родившееся Королевство Испании ищет своего предназначения на обоих направлениях. Когда в 1492 году мавры оказываются изгнаны из Гранады, Королевство Испании становится готово занять свое место за столом великих наций. До тех пор великие замки и синагоги укрывают неверных, чьи достижения насмехаются над их северными соседями.

У Португалии, меньшей по размеру соседки Испании, есть лишь одно направление, в котором можно идти – море. К 1450 году португальские навигаторы обогнули Кабо Верде, Зеленый Мыс, западную оконечность Африки. Хотя ее капитаны никогда не найдут христианское «царство Пресвитера Иоанна», которое они искали в Африке, они расширят познания европейцев об африканском побережье (внутренняя часть континента останется тайной еще на четыре столетия), а по пути соберут золото и рабов. К концу века Португалия и Испания зайдут так далеко, что поделят мир между собой в Тордесильясском договоре, скрепленном испанским Папой, Александром VI Борджиа; но даже тогда крохотного населения Португалии (полтора миллиона человек) не хватит, чтобы править половиной мира, а уж тем более выступать против более крупных европейских игроков.

Интрига

Когда князь, банкир или клирик маневрируют, стремясь набрать силу, их действия становятся сознательно нехристианскими по духу. Сплетни, одолжения, публичное унижение, грабеж, отречение и убийство – обычные инструменты этой игры. Многие церкви и замки располагают тайными подземельями, где проводят свои последние дни люди, неудачно ввязавшиеся в какую-нибудь затею. Любой мужчина (или женщина), располагающий средствами, держит в числе слуг пыточных дел мастера.

Вознаграждение за заключение и поддержание правильных союзов велико. Богатство, социальный статус, влиятельные позиции и сексуальные (или даже магические) милости – обычные бонусы за хорошую службу. По большей части услуги, о которых идет речь, довольно незначительны: шпионить за соперником; слить секрет в уши, готовые его услышать; соблазнить и опозорить уважаемого человека; отвлечь внимание соперника,

пока интриган делает собственный ход. Более серьезные услуги, наподобие серьезной работы, кражи, убийства или воинской службы, время от времени несут с собой территориальное пожалование; однако «любезный друг» вскоре после этого может обнаружить, что от него требуют выполнения таких задач, о которых он и помышлять бы не стал. Большинство интриганов для того, чтобы поддерживать верность своих «друзей», полагаются на систему долгов и вознаграждений: выполнение мелкой задачи влечет большое вознаграждение, которое будет считаться долгом в следующий раз, когда патрону что-то потребуется. Легко – очень легко – соблазниться участием в сложной череде союзов, долгов и верностей, особенно если вы амбициозны, бедны, отчаянны или все перечисленное.

Интрига может быть безмерно прибыльна; также она может чрезвычайно быстро принимать новые обороты. Патрон может продавать своих агентов (и наоборот), если это кажется разумным; большинство интриганов используют своих союзников как разменные фишки в сделках и при случае продают их другим заговорщикам. Даже лояльный патрон или союзник может предать доверие под пыткой, магическим принуждением или страхом бесчестья, а убит может оказаться вообще кто угодно. Неожиданный поворот фортуны может оставить заговорщика или его союзников в невыгодной позиции; в этом новом раскладе соперник вполне может предложить другой союз – «предложение, от которого невозможно отказаться».

В итальянской политике интрига обыденна; Флоренция и Венеция наследуют славу Византии. Однако и по всему континенту шпионы, лизоблюды, дипломаты и костоломы лавируют в течениях своего ремесла при каждом дворе, в каждой церкви и таверне. Ни мужчина, ни женщина, обладающие положением, не способны сохранять свое могущество или богатство без того или иного участия в закулисной политике. Когда же на сцену выходит магия, сделки становятся более приятными – и грязными. В конце концов, в любом месте Европы уличение в ведьмовстве равно смертному приговору. Любой чародей, который пригубливает вино интриги, рискует закончить свои дни на костре.

Северная Европа

Теперь посмотрим на север, на укутанный снегом коттедж английского фермера-крестьянина. По меркам здешних мест эта хибарка обустроена лучше многих других: она построена из хорошо обтесанных бревен и покрыта побелкой. Под снегом скрывается крыша из свежей соломы, которая защищает от большей части холода. Стена предоставляет отдельное место для скота, а очаг предоставляет толику тепла и света. Хотя зима и сурова, прямо сейчас у семьи в доме другие проблемы. Бейлиф явился, чтобы потребовать лучшую корову крестьянина в уплату долга. В дверях ждут вооруженные люди; у стены женщина с плотно сжатыми губами держит ребенка, слишком худого, чтобы пережить зиму. Без коровы эта семья обречена. Фермер пытается договориться с бейлифом, но толстяк только улыбается. Жена не слишком расплылась, а ее цыплята на вид достаточно жирные, чтобы стать хорошим обедом в зимнюю пору. Они договорятся, но цена будет уплачена слезами.

Дальше на восток, ко двору какого-то представителя московитской знати. Тот же снег падает за стенами его залов, однако здесь народ привычен к суровым зимам. Лоснящиеся волкодавы не сводят глаз со столов, но сегодня объедков будет немного. Волк зимой – зверь более сильный, чем они, и до возвращения весны он унесет тысячу жизней…

Трудно говорить о любой из этих земель, при этом не упоминая об остальных. Уже сотню лет или больше они переплетались, как змеи в гнезде, торгуя, воюя и интригуя.

Франция с ее пятнадцатью миллионами подданных имеет преимущество в населении. Богатая вином, углем, солью и зерном, она также располагает мягким климатом, который естественным образом делает ее «хлебной корзиной Европы». Париж, служащий домом сотне тысяч человек, является центром обучения и интеллектуальной жизни, а еще Франция контролирует долину Роны – торговый путь между богатыми городами северной Италии и лишь немногим менее богатой Фландрией. Как Испания, Франция располагает и естественным доступом к богатому Средиземноморью, и внешним побережьем, смотрящим в бурную Атлантику. В отличие от Испании, у Франции неустойчивые границы: средневековые герцогства, епископства и вольные города, которые составляют Священную Римскую Империю, представляют собой заманчивые мишени для расширения Франции на восток и север в направлении Рейна.

На карте «Священная Римская Империя Германской Нации» выглядит впечатляюще. Ее население равно населению Франции, и она простирается от серебряных рудников Богемии до мануфактур в городах Фландрии и от заснеженных скал Альп до обледенелых побережий Балтийского моря. В реальности, однако, Империя представляет собой разваливающееся на ходу скопление мелких государств, склонных воспринимать себя как независимые. Император должен быть избран региональной знатью; он обладает меньшей властью, чем герцог Саксонии или архиепископ Кельна, его номинальные вассалы.

Подданные Империи редко называют себя «германцами» или «немцами»; они определяют себя в качестве подданных своих местных правителей или свободных граждан своих родных городов. С приходом протестантской Реформации в 1517 году религиозные беспорядки рвут в куски даже номинальное единство Империи, и ночи Германии становятся красны от огня и крови.

Все важные государства Империи, словно фестоны, расположены по ее краям. На севере это Ганзейская Лига торговых городов с центром в Любеке. На северо-западе - города-государства Фландрии и Нидерландов с центром в Антверпене (носящем титул «Северной Венеции»). Воинственная Швейцарская конфедерация лежит на юге; богатое железом и серебром сердце Австрии, принадлежащее Габсбургам, - на юго-востоке; и потенциально богатое, но обычно неорганизованное Королевство Богемия – на востоке. Бранденбург представляет собой отсталую провинцию; Берлину предстоит еще две сотни лет лежать под ледяным дождем, не привлекая ничьего внимания, прежде чем царящие там Гогенцоллерны приобретут вес в Европе.

Еще дальше на восток до бесконечности простираются леса. В восточной Европе почвы песчаные, а сельскохозяйственный сезон короток; большинство народа просто выращивает рожь и надеется, что морозы ударят поздно. Знать ревниво удерживает за собой то немногое богатство и власть, что здесь есть. Короли Польши и Венгрии правят до тех пор, пока их терпят их бароны; домены их обоих простираются на впечатляющее расстояние, но представляют собой пустые холодные степи и туманные леса. Кроме того, оба правителя сражаются с чужаками на своей границе. Литвины приняли христианство и Польшу в 1386 году, и вместе сил польско-литовской унии хватило, чтобы отбросить тевтонских рыцарей – те отбили ливонские земли у язычников-пруссов в тринадцатом веке. Короли Венгрии не располагают подобными ресурсами, и, после турецкого вторжения в 1526 году, сами вынуждены признать господство Австрии.

В течение короткого, полного кровопролития времени язычники отбиваются. В дебрях Литвы военачальник заключает союз со старыми богами, чтобы изгнать христианство со своих земель, и собирает орду, чтобы напоить этих богов кровью. Несколько десятилетий эта орда бурлит в славянских землях; однако, когда подходит середина века, сын военачальника, Тезгул, ведет демоническую армию безумцев и обитателей ночи от Балтийского моря в саму Германию. Несколько лет кряду орда сражается одновременно с турками и немцами, пока тевтонская армия не пресекает выступление Тезгула окончательно.

Три силы на северном фланге Европы заявят о себе в грядущие века. Швеция борется за то, чтобы избежать включения в земли обретшей новые силы датской короны. В 1523 году ее новообретенная независимость начнет утверждать свое место за счет железа и леса. В свое

время она поддержит дело протестантизма и заработает себе репутацию страны изящной и сильной на войне; пока же она лишь вдыхает свой холодный воздух и строит фундамент будущего.

В Московии (России) великий князь Иван III в 1472 году берет в жены византийскую принцессу и организует выход своего холодного царства из состава загнивающего монгольского государства Золотой Орды. С помощью венецианских архитекторов и голландских оружейников Иван украшает Москву и расширяет пределы Московии. Его внук Иван IV примет на себя титул Царя, или «Цезаря», всея Руси в 1547 году; история за жестокость наделит его титулом «Грозный». Дворы Волка для большинства европейцев остаются туманными и экзотичными; эти земли и их люди, холодные и отстраненные, как бояре из легенд, остаются пугающими загадками.

Англия потерпела поражение в Столетней войне; ее изгнание из Франции означает ее изгнание из Европы. Тридцатилетняя гражданская война Алой и Белой Роз, религиозные неурядицы и пограничные сложности с Шотландией и Ирландией выходят на первый план, отвлекая монархов, сначала йоркистов, затем Тюдоров. Хотя Лондон с его населением в 80 тысяч человек и остается одним из крупнейших городов Европы, хотя английская шерсть остается прибыльным экспортным товаром, пройдет целый век прежде, чем Елизавета I обеспечит Англии место среди великих держав Европы.

Несмотря на это, английские навигаторы обеспечивают Англии стартовые позиции в великом расширении европейского горизонта. Джон Кэбот в 1497 году открывает Ньюфаундленд и делает рыбные богатства Больших Банок доступными для моряков от Шотландии до Канарских островов. Ричард Ченслер в 1553 году огибает Норвегию в поисках северо-восточного пути и доступа к богатой пушной торговле в таинственных просторах холодной России. Даже знакомый Индийский океан преподносит новые сюрпризы по мере того, как Португалия и Испания наносят на карты тысячу Островов Пряностей, лежащих к востоку от Явы.

Величайший сюрприз этой эпохи, однако, никто заметить не сумел; в 1492 году Христофор Колумб наткнулся на новый континент.

«Здесь Водятся Чудовища» *(«Here Be Monsters»)*

Вдоль по Шелковому Пути, борясь с холодом, движется группа китайских путешественников. Десять мужчин и три женщины – необычное сочетание для такого странствия! – понукают коней, бредущих по колено в снегу. Облаченные в цветную кожу и яркие ткани, эти посланники уверенно движутся по белой земле. Один поет, другой обменивается шутками со своим спутником, а двое украдкой целуются, когда никто не смотрит. Несмотря на пронзительный холод, путники полны энтузиазма: дорога ведет их на Большое Собрание в таинственных землях. Кто мог бы устоять перед искушением подобного приключения?!

Далеко на западе моряк вцепился в обледенелую мачту. Вокруг него море, точно маслобойка, сбивает на волнах снежно-белые гребни, а ревет, как львы в рассказе о Данииле. Но Даниила защищал Господь, а защищает ли он этого человека? Ему хочется в это верить, но капитан безумен, паек скуден, а вокруг нет ничего, кроме холодного дерева и бесконечного моря; моряку очень хочется снова оказаться в Кастилии.

Итальянец Колумб отплыл под флагом Испании после того, как его предложение отвергла Португалия. Он умрет, полагая, что обнаружил Индию. Плывя по его пути, другие исследователи осознали, что открытый им мир больше, чем кто бы то ни было предполагал до того. Более поздние описания земель, сделанные Веспуччи, Кабралем и Корте Реалом, охватывают больше трех тысяч миль и показывают, что обнаруженный Колумбом Сан-Сальвадор – лишь крохотный кусочек Нового Света. Кругосветное путешествие Магеллана в 1519 году опять делает мир больше – он проплыл от Tierra del Fuego, Огненной Земли, и до Гуама, не встретив суши между ними, и первым узнал, насколько на самом деле огромен Тихий океан.

На суше открывать осталось меньше. У путешественников уже давно имелось грубое представление о внутренней Азии. Марко Поло был всего лишь наиболее известным из сотен, если не тысяч, торговцев и миссионеров, которые странствовали с Запада на Восток через пустыни и горные перевалы, составлявшие Шелковый Путь. Китайский христианин по имени Раббан Саума (Rabban <Bar> Sauma) даже совершил намного менее прибыльное путешествие в обратном направлении с дипломатической миссией от Кублай Хана к Шарлю Неаполитанскому. Марокканский ученый Ибн Баттута проделал тот же путь, что они, между 1325 и 1349 годами, да еще и сумел по дороге завернуть на Занзибар, Суматру и в Тимбукту. Хотя изолированные горные королевства и покинутые долины остаются скрыты, любая образованная личность от Лондона до Лояна знает перечень древних земель между ними. На западном конце Шелкового Пути восседают турки, и они же вместе с Египтом в 1517 году завоевывают священный город, Иерусалим. От Карпатских гор Трансильвании до плоских побережий Персидского залива двадцать пять миллионов человек повинуются управлению оттоманов. Следующая остановка по пути на восток вдоль Шелкового пути – королевство Персии, земля высоких горных плато и крепких скотоводов. Персидские города, такие как Тебриз и Исфахан, уже знамениты своими роскошными коврами – и вызывающими страх магами.

За Персией дорога раздваивается. Южное ответвление пересекает пустоши Хорасана и Афганистана и ведет в Индию, где сто миллионов человек живет в головокружительной сумятице меньших государств, над которыми господствует мусульманский султанат Дели, а позже – расширяющаяся Империя Моголов. Только Виджаянагар в холмистых землях юга поддерживает живой идею независимости индусов. Индийские пряности, драгоценные камни, перец и золото притягивают южный конец Шелкового Пути. Мореплаватели Гуджарата с западного побережья контролируют следующие муссонам торговые пути через Индийский океан, пока португальцы в 1509 году не разрушают их флот.

На север легендарные города, такие как Бухара, Самарканд и Кашгар, отмечают дорогу цепочкой съеживающихся оазисов. Караваны на этом участке платят тяжкие пошлины за защиту от армий разбойников. Это Татария, дом внезапно появляющихся конных кочевников, связанных с гуннами, турками и монголами. Потомки Чингисхана все еще правят этими областями, как и землями в России (Золотая Орда), в Тибете посредством ламаистских монастырей, и в самой Монголии.

Наконец, Шелковый Путь спускается из ужасной пустыни Такла-Макана в Катай (Китай). В правление самодовольной династии Мин Катай наслаждается неоспоримой позицией крупнейшей, богатейшей и самой цивилизованной нации на Земле. Хотя повстанцы Ле Лой во Вьетнаме на юге отвергают имперские указания, мудрая династия И в Корее на северо-востоке процветает под наставлением Китая. Благословленный богатыми речными долинами, которые орошают земли сотен тысяч крестьянских хозяйств, грамотной и выученной прослойкой мандаринов, доступ в которую открыт любому мужчине, прошедшему экзамен, и изобильными запасами угля, железа и хлопка, Китай не нуждается ни в чем. Сто миллионов его обитателей выращивают рис и поклоняются своим предкам. В эпоху перемен династия Мин твердо и уверенно держится привычного уклада.

Европейцам смутно известны названия двух важных островов на восток от Китая. Это Япония (на западных картах отмеченная как Сипанго) и Ява. Япония в эту эпоху *Сэнгоку*, или борьбы, странно напоминает Италию: высоко урбанизированное и грамотное население, которое мудро использует свои скудные ресурсы, и множество правителей, ревностно охраняющих свою независимость и постоянно воюющих между собой. Ява, с другой стороны, похожа только наличием ревнивых независимых правителей. По всему острову арабские вожди воюют с индуистскими и буддистскими раджами, оставляя кому-нибудь другому освоение его богатых тропических запасов сандалового дерева, красного дерева и пряностей.

Европейские торговцы – прежде всего португальские и испанские, затем голландские и английские, - охотно занимаются этим освоением. Но грабить или торговать ради подобных призов – не все, чего жаждет эта новая порода исследователей. Капитаны Запада захвачены

общеевропейской лихорадкой новых вещей, новых богатств, новых миров. Галеоны держат свой курс по Тихому Океану, ища Terra Incognita Australis, неизвестный южный континент. Английские, французские, голландские и португальские наемные мореплаватели наводняют побережье Северной Америки в поисках северо-западного прохода в Азию. К 1550 году испанцы отправляют отряды вверх по Колорадо и вниз по Амазонке в поисках других легендарных королевств, полных золота; их не страшат проклятия древних богов, смертоносные лихорадки и другие опасности неизведанных миров.

Даже в «изведанном мире» еще ожидает множество сюрпризов. Волчьи стаи рыщут по Кампанье, всего в нескольких милях от Рима. Леса, в которых еще не стучал топор человека, все еще растут в южной Франции, на большей части Германии и практически везде к северу и востоку от Праги. Старейшие города хранят ужасы столь же старые, как само человечество, а пустыни Африки или степи Азии укрывают еще более древние вещи. Есть весомая причина, по которой западные картографы покрывают пустые территории Нового Света, Азии и Африки словами «hic sunt monsters»: здесь водятся чудовища.

Novus Ordo Aurum: Текущее Положение Дел

Можно наблюдать, что провинции среди превратностей, которым они подвержены, из порядка переходят в смятение, а после этого вновь возвращаются в состояние порядка…

Никколо Макиавелли, «История Флоренции и дел Италии»

Покинем холодные земли и посмотрим на прекрасный весенний день в сердце Франции. Здесь граф выезжает посмотреть, выдержал ли прошедшую зиму охотничий дух в сердце его любимого сокола. Многие знатные люди были бы польщены получить в дар подобную птицу. Бок о бок с ним едет кардинал, который жадно поглядывает на сокола, как мог бы глядеть на прекрасную женщину (если бы его обеты дозволяли подобное!)

Пока сокол поднимается в небо, мужчины осыпают друг друга любезными полуправдами. Графу хотелось бы получить некоторое количество послаблений; кардиналу – некоторое количество бойцов. Можно достичь соглашения, если оба несколько нарушат интересы своих патронов. К сумеркам соглашение заключено. Соколиная охота в этот день удалась; сокол даже соглашается принят мышь из затянутой в перчатку руки кардинала. К исходу дня отданный в дар сокол скрепит соглашение…

В начале 15 века беспристрастному наблюдателю нетрудно было бы прийти к заключению: Китай или исламские страны со временем подчинят мир. К концу 16 века ему было бы трудно прийти к заключению, что может помешать Европе со временем это сделать. Семена этого господства, распространяемые тысячелетиями, прорастают и пожинаются в эту бурную эпоху. Создание Великой Европы, ее выход из средневековых пеленок и первые шаги к всемирному господству существенно влияют на каждое общество в мире. Европа кружится на ветру перемен – политических, религиозных, экономических и технологических перемен. То, как она отзывается на эти перемены, отдается в артиллерийских сражениях в Южно-Китайском море, в выкашивающих цивилизации эпидемиях в долине Миссисипи, в неожиданных разорениях караван-сараев в сибирской степи – и в выстроенных из бревен загонах для рабов в устье медленно текущей по Африке реки Нигер.

Прошлое

Европа была рождена, когда кланы германских воинов опрокинули урбанизированную Римскую империю тысячу лет назад. Из этого смешения тевтонских военных союзов и римской формализованной законности возникла феодальная система бок о бок с бюрократией христианской Церкви, которая почти совпадала со старой римской бюрократией.

В течение тысячи лет власть колебалась между организованной Церковью (которой не хватало военной мощи) и феодальными королями (моральный авторитет которых зависел от Церкви). В этих напряженных условиях более мелкие бароны и вампирские князья следовали собственным амбициям, не заботясь о том, какое действие они оказывают на Божий мир или на Европу. Этот политических хаос предоставил баланс сил в руки Церкви, которая стала такой же коррумпированной и самовластной, каким становится любой правитель без конкурентов. Когда король Филипп IV Французский в 1303 году похитил Папу Бонифация VIII и поместил его в пленение в Авиньоне, Европа не отозвалась вспышкой религиозной ярости. Наоборот, европейские монархи воодушевились этим триумфом и продолжили следовать пожеланиям своих династий без оглядки на противодействие Церкви. Популярные религиозные движения нашли новую поддержку у этих обладающих новой независимостью королей, которые ощущали, что им не нужно полагаться на Церковь. Претенденты на папский престол стали пешками в играх королей за власть.

Это ослабление средневековой религиозной иерархии предшествовало коллапсу средневековой экономической системы при опустошении Европы Черной Смертью в середине 14 века. Когда крестьяне мерли, как мухи, средневековые землевладельцы были вынуждены даровать новые свободы независимым городам или своим собственным сервам. Благодаря нехватке рабочих рук реальные заработки увеличились, а лорды стали вкладываться в машины, рационализирующие труд. Бароны, которые пытались восстановить старые порядки, оказывались втянуты в крестьянские восстания. Дань, которую собрали с рыцарей и знати войны новых королей (особенно Столетняя война), довершила разрушение. Чума, война, голод и бунт закончили Средние Века. К счастью, эра средневековья незаметно для себя выковала ключи нового порядка.

Первым ключом стала серия Крестовых походов, которая вызвала преуспеяние городов-государств Северной Италии. Благодаря высокоприбыльным торговым связям, которые сформировались во время латинской оккупации Востока, города вроде Венеции, Генуи, Милана, Флоренции и Пизы стали столь же богаты, как любой монарх. Это богатство позволило им покупать наемников и выставлять в поле армии непропорционально большие для их малого размера. Оно же повлияло на рост городов в других местах, особенно во Фландрии: она производила шерсть, которую Италия продавала на Восток в обмен на пряности и золото. Эти города служили лабораториями правительств и религий вне косных иерархий Папы и императора. Их процветание также позволило им с минимальными потерями пройти бедственный 14 век и войти в новый в качестве бесспорных повелителей европейских финансов. Внезапно культура и религия стала следовать указке городских купцов, а не неграмотных аристократов или дискредитированных, погрязших в коррупции епископов.

Крестовые походы также принесли в европейские дворы и библиотеки классические рукописи и забытые знания. Арабы провели тысячелетия, копируя и дополняя труды Аристотеля, Геродота, Демокрита и Плиния. Крестовые походы взяли прибыли этих интеллектуальных трудов в числе прочих военных трофеев. Система монастырей и ее развитие в великие средневековые университеты кое-как сохранили в Европе традицию изучения древних, и эти арабские труды приобрели аудиторию, которой, будь Европа под более плотным контролем папства, могло и не быть.

Последним ключом были сами короли. Ослабление баронов и Церкви дало монархам возможность сосредоточить при своих дворах и власть, и моральный авторитет. Например, во Франции знать уступила королю право непосредственного сбора налогов с тем, чтобы усилить его руку против враждебного английского короля. В Испании и Португалии Реконкиста против мавров сходным образом усилила монархию. Тюдоры преодолели силы баронов после Войны Роз в Англии. Даже захудалая Австрия стала нацией после того, как один Габсбург за другим присоединял к своим личным землям новые.

Пушки и Короли

Когда надежные металлические пушки вошли в обиход, мощь монархов становится постоянной. Только королевские дворы могли позволить себе осадный обоз современной артиллерии и дорогостоящих специалистов, которые с ней управлялись. Они хорошо распоряжаются этим преимуществом. Замки, которые могут годами сопротивляться средневековым осадным технологиям, теперь в считанные недели или даже дни падают под артиллерийским огнем. Там, где сталкиваются королевские амбиции (Фландрия, долина Рейна, Италия), или там, где королевский кошелек зависит от благодушия баронов (Германия, Польша), все еще царит феодализм. Но даже богатейшие из свободных городов и герцогств все сильнее попадают в тень новых королевских наций-государств.

Дуэль за Францию – первая из этих новых национальных войн. Англия уже наслаждалась на удивление централизованной монархией благодаря норманнскому завоеванию и королям вроде Генриха II и Ричарда Львиное Сердце; Столетняя война вынудила Францию либо выработать сходные институты, либо быть разрушенной. К 1453 году, когда англичан изгнали из Франции, герцоги Бургундии остаются единственными феодалами, соперничающими с французской короной. Бургундское рыцарство, как оказалось, не смогло тягаться с коварством короля Луи XI - или с его наемной швейцарской пехотой. Падение и аннексия Бургундии оставляет французского короля верховенствовать не только во Франции, но и в западной Европе.

Французские армии проходят по всей Италии в 1494 году, переворачивая флорентийский баланс сил и демонстрируя превосходящую мощь французского национального государства. Французские амбиции в Италии вскоре входят в конфликт с интересами новообъединенной Испании, и армии Фердинанда изгоняют французов в 1512 году, обеспечивая господство Испании на полях сражений на следующие 50 лет. Могущество Испании достигает видимой вершины, когда Карл I, король испанский, покупает голоса германских имперских выборщиков и становится императором Священной Римской Империи. В качестве императора Карла V, он, в теории, контролирует Испанию, Германию, Италию, Фландрию, Австрию и Богемию, а так же значительную часть Нового Света. Фактически его реальная власть ограничена Испанией, Италией и Фландрий; как Карл ни пытается, ему не удается свалить Францию. Еще меньше удачи ему сопутствует в попытке объединить Германию под своим началом. К тому времени, как Карл в 1558 году слагает с себя полномочия, Франция отступилась от Италии, но силой проложила себе путь через Мозель в прирейнские земли.

Внезапное рождение Испании есть плод четырех веков крестоносного образа мысли. Несмотря на свои различия, Кастилия и Арагон сражались за свое существование. Они объединяют свои действия против мавров до такой степени, с которой никогда не могли сравниться оппортунистически настроенные крестоносцы в Святой Земле. Когда Фердинанд Арагонский взял в жены Изабеллу Кастильскую в 1469 году, их объединенная энергия создала сильное Испанское королевство, полностью изгнала мавров в 1492 году и построила изумительную эпоху испанского доминирования на континенте.

Хотя ислам изгнан со своего семисотлетнего плацдарма в западной Европе, он делает приобретения на другом фланге христианского мира. Турки уже разгромили греков и сербов; под управлением четырех одаренных султанов они распространяют *Дар аль-Ислам* через суровые балканские горы и до степей Венгрии и Украины. Только удачная смерть султана Мехмеда II помешала успеху высадки турок в Отранто; оттоманскую же осаду Вены в 1529 году прорвала плохая погода. Несмотря на эти неудачи, турки в 1490 году изгоняют Венецию из Эгейского моря, в 1522 году сбрасывают с Кипра крестоносных рыцарей св. Иоанна и завоевывают государства собратьев-мусульман от Алжира до Адена.

Лев, Дракон и Цепь

В свое время вся Европа будет бояться «ярости турок», полагая ее наказанием Бога за расколы Реформации. Только персы сдерживают продвижение турок, твердо стоя между поднимающимися

оттоманами и разлагающимися остатками мусульманского монгольского ханства Тамерлана. В правление энергичного шаха Исмаила Сефеви, Персия не только удерживает собственные позиции, но и создает могущественную шиитскую империю, которая расколола ислам почти так же, как лютеранство раскололо христианский мир. Дальше на восток Бабур, потомок Тамерлана, обращает свое внимание на Индию. С падения Дели в 1527 году он начинает строить свою собственную империю, в память о его монгольском наследии названную Империей Моголов. Ислам распространяется в восточной Индии, ранее индуистской и буддистской, по мере того, как арабские торговцы и пираты из великого перевалочного пункта в Малакке завоевывают и обращают множество королевств Явы, Суматры и Островов Пряностей.

В правление императора Инь Цунь (Ying Tsung) Китай обращается внутрь себя, отвергая курс на морскую империю, который в правление предыдущего императора застолбил адмирал Чжэн Хэ. Династия Мин воспрещает строительство океанских судов: если Срединное Царство богато всякими вещами, какая нужда в иностранных товарах? Новые сорта риса увеличивают количество крестьян и влияние провинциальных сельскохозяйственных владетелей; торговля вносит беспокойство и, согласно конфуцианским взглядам, является ремеслом паразитическим. Горизонты Китая съеживаются, ограниченные монгольской угрозой на севере да новыми каналами и дамбами на юге.

На другом конце португальской восточной империи, на побережье Гвинеи лежит источник золота и рабов – порт Эльмина. Золото и рабы (а так же соль) поддерживают и исламскую Сонгайскую империю с центром в великом городе Тимбукту. Арабские торговцы везут рабов и золото на восточное побережье Африки в города вроде Занзибара. Наличие рынка рабов вовлекает внутренние королевства Африки в круговорот войн и похищений. Местные правители Абомея и Бенина снабжают европейские форты на источающем миазмы побережье человеческим грузом из более мелких племен или враждебных кланов. Королевства с более сложным положением, как Конго и Мономатапа, признают сюзеренитет Португалии в уплату за то, чтобы избежать порабощения собственного населения. Португальские моряки даже помогают христианскому императору Эфиопии отбиться от мусульманских работорговцев в 1542 году.

История европейских дел в Америках насчитывает очень мало примеров подобной благотворительности. Ацтеки удерживают над Мексикой наводящую ужас власть, основанную на массовых человеческих жертвоприношениях и труде рабов, до 1519 года, когда испанский приватир Кортес сбрасывает их иго с помощью бывших подданных ацтеков. Затем он разоряет страну и разрушает великий город Теночтилан, а Инквизиция сжигает истории и писания Мексики. Сходным образом теократия инков правит Перу за счет массовых переселений и принудительного труда, пока Писарро не завоевывает Анды именем Испании, воспользовавшись гражданской войной. Когда в Потоси в 1546 году открывают серебро, испанцы возвращаются к практике принудительного труда, и еще более жестокого. Пришествие конкистадоров также несет с собой великую чуму невиданной доселе размаха: 90% индейского населения Америк вымирает в течение поколения. Конечно, завоевания, рабство и чума не представляют для истории ничего нового, но скорость, с которой они распространяются, и масштаб, который они принимают, оставляют свежую черную метку на золотом Новом Свете.

Novum Sidis: Искусства и Науки

Помимо восстановления древних учений, сейчас почти уже завершенного, на эту эпоху пришлось изобретение многих прекрасных новых вещей, служащих не только нужде, но также удовольствию и украшению жизни.

- Луи ле Рой, О превосходности этого века

Давайте посмотрим на Бургундию, богатую землю богатых людей. Подмастерья кондитера, шатаясь, входят в холл, неся на плечах его пирог. Несмотря на весь его вес, пирог проще, чем те, что его создатель обычно отправляет ко двору. Он всего лишь представляет бургундского рыцаря

в полном доспехе (сделанном из сахара почти деревянной твердости), отъезжающего от замка (каждый камень стен – сладкое пирожное, и у каждого немного другой оттенок), с укреплений которого (пряничных) ему вслед на прощание машет рукой леди (еще больше сахара).

Простой внешний вид, разумеется, не мог бы оправдать скупости в ингредиентах. На плечах подмастерий движутся к столу двенадцать дюжин яиц, целый бочонок сахара, еще один – меда и два – муки, не говоря уже о гвоздике, корице, перце, шафране, имбире и луковом порошке. На пирог ушел жир с двух хороших толстых боровков, а блюдо, на котором несут пирог, отлично подошло бы в качестве щита для конной сшибки рыцарю в семь футов ростом.

Пирог представляет собой настоящее чудо, тут нет никаких сомнений. К исходу ночи кондитер надеется увидеть еще одно чудо – своевременную оплату. Если бы дворецкий имел хоть какое-то представление о том, почем нынче приличный имбирь…

По всей Европе эта эра знаменуется открытиями и переменами. Европейским воображением завладевают не только новые земли, но и новые способы мыслить и видеть. Остальной мир, однако, на вид не затронут этим импульсом. Исламские страны от Марокко до Индии входят в новую фазу консерватизма: пуритански настроенные новые правители обращаются к традиционным ценностям. Успехи армий оттоманов и Моголов, кажется, показывают, что Аллах согласен: «Пускай неверные задаются вопросами о мире Аллаха, пока мы им правим!» Хотя образование священно, религиозный канон удушает эксперименты прошлых времен.

Катай, разумеется, изобрел большую часть этих так называемых «новых вещей» еще сотни лет назад. Конфуцианское общество порицает инновации во имя самих инноваций, а династия Мин, вышедшая из крестьян, не имеет никакого желания возвращаться к терпимости ко внешним влияниям, что была принята во времена монголов. В сообразно направляемом Срединном Царстве, разумеется, все под Небом совершенно! Несмотря на инновации наподобие пороха, бумаги и часовых механизмов, китайские умы смотрят вовнутрь и видят порядок и процветание. Улучшать что-то – бесполезно и опасно.

Угроза бедности и турки вынуждают умы Европы смотреть вовне. Даже средневековые картографы помещают центр мира на Востоке; нет ничего постыдного в том, чтобы заимствовать чужие пути, если они предоставляют тебе некоторое преимущество над твоим соседом. По мере того, как папство теряет свою хватку, Европа теряет свое самовосприятие как единой христианской империи. Новые национальные соперничества раздувают гонку кораблей, вооружений и даже водяных мельниц. По иронии судьбы жесткая классовая система Европы дает европейцам еще одно преимущество. В отличие от Катая, где любой мужчина, способный сдать экзамен, может поступить на правительственную службу и надеяться, что его семья поднимется до мандаринов, в Европе аристократическое сословие остается закрытым. Амбициозный европеец должен сам зарабатывать себе богатство.

Логика, Искусство и Машины

Живописец прождал большую часть дня, пока штукатурка на стене не высохнет. Писать фрески так близко к воде – занятие неблагодарное: из-за сырого воздуха все сохнет очень, очень медленно. Ладно хоть его подмастерье, хотя он постоянно на что-то отвлекается, держал пигменты хорошо запечатанными после того, как их смешал. Парень постоянно глазеет на женщин, но женщины в Венеции заслуживают своей репутации. Живописец с нежностью вспомнил meretrice, которая провела с ним три дня в благодарность за простой угольный портрет.

Bene! Штукатурка достаточно высохла, чтобы можно было, по крайней мере, разметить ее углем. Уставившись на стену, художник ищет точку, в которой сойдутся все линии сцены. В то время, как он сам был подмастерьем, ему довелось посетить лекцию флорентийского мастера Уччелло. Мастер говорил о «перспективе», математической формуле, которая позволяла художнику подражать жизни таким образом, как не мог ни один из художников прошлого. Здесь. Он

отмечает точку углем; с помощью подмастерья и длинной бечевки мастер размечает две из трех линий, которые, как он знает, ему потребуются. Он уже готов взяться за третью, когда подмастерье указывает на удлиняющиеся тени на полу. Время прерваться.

Старший из живописцев посмеивается, пока художники прибирают комнату. Парня точно ждет женщина! Но мальчишка прав: свечи слишком неверны, чтобы оставаться работать сверхурочно. К тому времени, как закат окрашивает воду в порту, двое художников закончили свой рабочий день. Завтра работа начнется вновь…

Новые европейские идеи вытекают из трех источников: схоластической логики Аквинца и его последователей, греческой математики и наработок хозяев итальянских и фламандских мельниц. В 13 веке Фома Аквинский совершил героическое деяние, объединив Аристотелеву логику с католической теологией. После того, как Аристотель стал каноническим автором, университетские философы стали разрабатывать его логику – и, в некоторых случаях, использовали ее для опровержения его же представлений о физике. Однако дальнейший прогресс физики зашел в тупик из-за математической неграмотности. Средневековые геометры и арифметики достигли многого, но не дотянулись до уровня греков (или арабов, которые в 9 веке на основании греческих и индийских концепций изобрели алгебру). С падением Константинополя греческие ученые всех родов и областей знания нашли убежище в Италии.

Итальянская торговля с Византийской Империей была хорошо отлажена; внезапный приток греческой мысли в письменном виде и в лице ее носителей породил интерес ко всему греческому – особенно математике и искусству. Внезапно, вдохновленные итальянцы вспоминают девиз Академии Платона: «Да не войдет сюда ни один человек, не знающий геометрии». Последнюю нить в этом новом гобелене мысли соткали мельницы северной Италии, занятые в текстильной промышленности. Интенсивное соперничество городов за долю на рынке ткани привело к созданию гильдий строителей мельниц, разработчиков и инженеров с общей традицией прагматичного эксперимента. Эти ремесленники перерабатывали и отлаживали проекты мельничных лотков, ткацких станков, распределительных валов и чего угодно еще, что могло дать их хозяину лишние полкорпуса в гонке с соседним городом. Не имея подготовки в области логики или математики, эти практические наблюдатели занимались первой настоящей экспериментальной наукой в истории, и все во имя всемогущих герцогов.

Сообразно, все эти вещи сводят воедино художники. Архитектор, художник и златокузнец Филиппо Брунеллески, который построил Duomo Cathedral, главный собор Флоренции, обладает способностью строителя ценить эксперименты и любовью художника к пропорциям. В попытке привнести величие архитектуры в другие искусства Брунеллески изучает геометрию; в 1413 году он разрабатывает серию математических уравнений, которые позволяют ему по-настоящему «писать то, что он видит». Его открытие закона перспективы добавляет новое измерение плоскому средневековому искусству. Влиятельный флорентийский политик и архитектор Леон Баттиста Альберти выступает популяризатором взглядов Брунеллески в Della Pitura; художники, которые хотели обеспечить себе заказы от Медичи, прилежно изучают этот труд. Перспектива действительно создает разницу. Внезапно, искусство способно имитировать природу! Мир можно поймать на холсте, выразить в математике и определить таким, каков он на самом деле! Художникам нет нужды рисовать сверхъестественное; теперь естественное наконец находится в пределах их досягаемости.

К 1478 году маэстро Леонардо да Винчи привносит математику в свое искусство, а искусство – в свои эксперименты. Посредством близкого изучения трупов он рисует более естественные тела, в то же самое время способствуя развитию анатомической науки. Из аккуратных кривых и элегантных линий он создает гидравлические колеса, летательные машины, часы с маятниками, системы каналов, осадные орудия и сотню других загадок. Другие виртуозы сочетают искусство, математику, логику и инженерное дело: Гемма Фризинс разрабатывает метод триангуляции для землемеров; Тарталья, изучая баллистику, разрабатывает теорию кривых; Николай Коперник прикладывает математику к метафизическим теориям своего наставника относительно солнечной системы и обнаруживает новый способ видеть Землю – способ достаточно могущественный,

чтобы заставить ее двигаться. Писатели и поэты приветствуют Леонардо, Коперника и сотни подобных им как новых людей новой эпохи: *filosofi geometra,* «философов геометрии».

Если перспектива открывает новое видение мира, то другие люди Возрождения делают возможным открытие нового мира. Астроном Региомонтанус (на его родном немецком его имя – Иоганн Мюллер) улучшает астролябию, знакомит Германию с алгеброй и пишет те смутные заметки, что позже использовал Колумб. Другие ученые при дворе португальского инфанта Генриха Мореплавателя применяют новые математические методы к проблемам исследования новых земель. В 1442 году Сагрские корабелы соединяют арабский «латинский» парус с северными принципами конструкции такелажа и изобретают каравеллу. Теперь корабли способны ходить против ветра и отдаляться от защиты побережья. Сорока годами позже португальские ученые используют иудейскую астрономию, греческую геометрию и арабскую алгебру, чтобы разработать средство определения широты по солнцу. Суда больше не нуждаются в побережье. Португальские навигаторы прокладывают новые курсы по открытому морю и вполовину срезают время на путешествие, продолжив экспериментировать с новыми методами в Гвинее. Соединение оснастки каравеллы с более узким корпусом когга порождает неф, предок галеона. Другие достижения кораблестроения не столь благостны. К 1509 году португальские инженеры успешно оснащают парусное судно широкими оружейными портами и возвещают наступление в морском бою эпохи бортового залпа, истребив египетский военный флот и сравняв с землей город Диу. Китайские джонки могли бы превзойти иберийские нефы, но в Китае уже не одно поколение не было джонок, способных выходить в океан. Европейские изобретательность и свирепость правили волнами.

Пиявки, Сталь и Бумага

В противоположность кораблестроению, великие изменения в медицине лишь показывали, насколько много Европе еще предстоит наверстать. В эту эпоху, когда китайские доктора использовали анестезию и имели представление о циркуляции крови, а для арабских или еврейских докторов обычным делом было очистить и обеззаразить рану, европейский хирург – это брадобрей, который, чтобы подработать, держит наготове горшки с пиявками. С помощью пиявок предполагалось возвращать баланс в систему гуморов, жизненных жидкостей пациента. Когда в Багдаде в 1473 году были отпечатаны медицинские тексты 11 века, принадлежащие перу Авиценны, глаза европейцев начали открываться на возможности нормальной медицины. Любительские алхимические опыты Парацельса дали жизнь некоторому количеству химических составов, используемых для лечения болезней (а так же настойке опия в 1527 году). Царствовавшие в умах классические взгляды Галена на хирургию (и церковный запрет на вскрытие тел) начинают сдаваться только после публикации «Анатомии» Везалия в 1543 году, причем новые техники гравировки на меди делают иллюстрации самыми аккуратными из всех, что производились до тех пор. Хирурги 16 века все еще считают Амбруаза Парэ двинутым радикалом за его рассуждения о том, что вытяжка терпентинового и розового масла полезнее для обработки ран, чем кипящее масло, и что зажимы останавливают кровотечение более человечным образом, чем прижигание раскаленным железом (см. «Современная медицина», гл. 7).

Возможно, пренебрежение к человеческому телу отчасти объясняется наличием множества новых вещей, заменяющих его. Станки, рамы и коленчатые валы механизируют ткачество. Ножной привод и стабилизирующий маховик делают то же самое для прядения. Эти новые прядильные колеса увеличивают производительность итальянских (а позже и английских) текстильных предприятий. Когда Иоганн Турцо разрабатывает машины с водным приводом для осушения шахт, еще одна гильдия зачисляет в свой состав механиков. Впрочем, шахтерам не составляет труда находить работу. Бирингуччо и Агрикола проводят большую часть начала 16 века, разрабатывая новые техники добычи серебряной руды, увеличивая выработки меди и железа (очень кстати, учитывая, сколько новых моделей пушек из литой бронзы и литого железа сходит со столов инженеров) и находя применения для металлов типа ртути, ранее считавшихся «мусорными». Производство железа и серебра в Европе за это время упятеряется, хотя не была открыта ни одна

новая крупная шахта. Обливаясь потом, но получая достойную оплату, рабочие загружают все это новое железо в революционную «высокую» домну, похожую на китайские модели пятисотлетней давности. Литые железо и сталь становятся все дешевле.

Доменные печи – не единственная инновация, пришедшая из «Катая». Это великий век для двух других китайских изобретений – пороха и бумаги. При сложении одного с другим в Китае получают фейерверки. В руках европейцев их сложение творит историю. Пушки, конечно, использовали еще с начала Столетней войны. «Ручницы», достаточно маленькие, чтобы их могли нести один-два сильных человека, встречаются еще с четырнадцатого века. В мастерских Высоких Мастеровых эти новинки пользуются пристальным и тщательным вниманием; солдаты Дедалеанцев испытывают это огнестрельное оружие на поле боя, и оно становится все лучше. К 1470 году аркебуза становится оружием смертных, и пехота начинает без особой опаски относиться к рыцарственным кавалерийским атакам.

Тактика эволюционирует, чтобы поспеть за оружием. Испанцы громят французов в битве при Черинъоле в 1503 году; это первая в истории битва, в которой важную роль играет залповая ружейная стрельба. Леонардо в 1508 году разрабатывает более совершенную конструкцию подобного оружия. В его колесцовом замке пирит (один из тех самых открытых Агриколой минералов, ранее считавшихся мусором) опускается на вращающееся колесо, высекая искры на полку с затравочным порохом. Теперь ружья могут стрелять в дождь, и готовое к выстрелу ружье можно прятать под плащом. К 1518 году колесцовые замки настолько распространены, что Император вынужден запретить владение ими на территории Германии, чтобы предотвратить внезапно случающиеся перестрелки. Учитывая то, в каком смятении находилась Германия периода Реформации, сложно сказать, имел ли имперский декрет хоть какое-то действие помимо того, что он спровоцировал изобретение пистоля – его можно спрятать в сумку.

Европейцы знают о бумаге от арабов, которые под пыткой вырвали ее секрет у пленного китайского мастера в 751 году от Р.Х. С падением цен на лен (и изобретением более продвинутых бумажных прессов около 1400 года), европейская бумага становится дешевой и доступной как раз тогда, когда зарождается книгопечатание. Сотни изобретателей экспериментируют со смесями чернил, типами сплавов и конструкциями прессов, пока Иоганн Гутенберг из Майнца не доводит конструкцию до совершенной работоспособности в 1454 году. Когда из-под пресса выходят 150 одинаковых копий 42-строчной библии Гутенберга, они так выразительно показывают обреченность средневекового мира, как никогда не показал бы порох. Печатное дело делает доступными простому человеку как подлинную религию, так и ересь (с точки зрения Церкви, и то, и другое нежелательно). Печать распространяет в каждый угол континента новые идеи, старые идеи и их смешения, которыми отличается эта эпоха. К 1500 году отпечатаны 35 тысяч названий и 20 миллионов копий; религиозным темам посвящены только 40%. Меньше чем за 50 лет кучка людей произвела больше книг, чем все переписчики со времен основания Рима.

Исключение из процесса ошибок и вольностей переписчиков порождает критический подход к текстам. Впервые школяры Барселоны, Брюгге или Берна могут ссылаться на идентичные слова, находящиеся в тексте на одном и том же месте. Сравнивая копии рукописей и используя это сравнение при подготовке к печати, историки удаляют ошибки более ранних копиистов. Как перспектива запечатлевает подлинный мир природы, печать делает возможным запечатлеть подлинного Гомера или Аристотеля – или Библию. То, что доступ к Священному Писанию получили исследователи, едва ли не хуже того, что этот доступ получило простонародье; после сравнения различных текстов Эразм выражает сомнение в библейских истинах относительно Троицы, авторстве апостольского Символа Веры и современном авторитете Папы. Печать делает возможной науку: ученые в сотне университетов могут опробовать один и тот же эксперимент и поделиться своими результатами. Внезапно, сотня – или тысяча – умов может обратиться к решению любой проблемы, от алхимии до инженерного дела.

Сочетание печатного пресса и дешевой бумаги снижает цену книги от крестьянской фермы до нескольких фунтов говядины. Больше людей может позволить себе купить книги, так что больше людей покупает их и учится их читать. Стандартный шрифт и обширный ассортимент вещей,

которые можно прочитать, также расширяют грамотность. Печать дает возможность накапливать частные библиотеки, поощряя индивидуальные исследования во многих областях сразу и перекрестно опыляя философов-геометров из числа людей Возрождения.

Humanitas, Civitas, Pietas: Общество

Посмотрите, как в эти дни прелаты и проповедники прикованы к земле любовью к земным вещам; врачевание душ более не заботит их; они удовлетворены получением десятины; проповедники проповедуют удовольствия князей…

Джироламо Савонарола, «Проповедь Пришествия»

Когда-то Церковь учила, что Бог установил три класса людей. Один класс, благородные рыцари, правил. Второй, клирики, молился. Третий, все остальные, работал.

Если эта простая схема и была когда-то истинной, то истина с тех пор изменилась. Рыцари больше не являются главной силой на большинстве полей – спросите ветеранов Азенкура, битвы, в которой английские лучники били французских рыцарей, как свиней на бойне. Те, кто считает, что миряне должны читать и осмысливать Писание на своих родных языках, все еще носят страшное наименование «еретиков», но их количество растет, несмотря на угрозу меча и костра. «Работа» же может быть чем угодно: можно собирать хворост за миску каши, а можно управлять делами богатого банковского дома. По мере того, как прибыли от торговли заполняют сундуки купцов, человек – и даже женщина! – может найти много способов трудоустроиться вне полей.

Не всем везет так сильно. Многие из простонародья полагают это «Возрождение» столь же безрадостным, как предыдущие эпохи. Посмотрите на этого шотландского браконьера, спрятавшегося под кустом с длинным ножом в руке. Где-то далеко жена ждет его возвращения, у ее груди ребенок, еще два лежат молча. Они промокли от дождя и дрожат возле шипящего огня. Если затея отца удастся, у них будет один сырой барашек, но и это лучше, чем умирать с голоду.

Где-то в более удачливых краях, богатая девушка глазеет из своего окна на привлекательного работника. Его бугрящиеся мышцами руки и грива густых волос странно сочетаются с мягким светом его голубых глаз. Высокородной женщине не подобает смотреть так на простолюдина, но на то и нужна ночь, чтобы позволять себе подобные нескромности. Девушка расчесывает свои волосы, но сама представляет, как сквозь них скользят мозолистые пальцы. Разумеется, хорошая исповедь смоет подобные приятные грехи…

Осколки Бога

Из всех перемен и конфликтов этого столетия обычный человек (или, по крайней мере, обычный европеец) считает самыми важными разломами религиозные противоречия. В 1450 году Церковь, пусть не монолитна, но едина; пусть не защищена, но, по крайней мере, изолирована от гази, святых воинов ислама, кольцом православных королевств; и, хотя и не полностью, но в удовлетворительной мере обладает силой против еретиков, язычников и евреев. К 1550 году западное христианство необратимо расколото, турки ломятся на берега Италии и в стены Вены, а высокоученые инквизиторы переполнены манией преследования относительно дьяволопоклонничества, язычества и подпольного иудаизма.

Очевидная коррупция и растущее политическое бессилие католической Церкви призывают к реформе, от крестьянских церквей Богемии до университетов Мадрида. Серия церковных советов с 1411 по 1439 годы собирает епископов и прочих авторитетных людей, чтобы рассмотреть проблемы Церкви, но разнообразие и масштабность этих задач становятся на пути прогресса. В 15 веке дело реформы кажется зашедшим в безвыходный тупик, несмотря на пожелания Папы и князей. Понадобился один немецкий священник, протестующий против продажи индульгенций

(купонов на отдых в Чистилище), чтобы прорваться из тупика; священник и его 95 технического свойства тезисов, приколоченных на дверь провинциального собора.

В пользу Мартина Лютера работали три обстоятельства, которых не хватало предыдущим реформаторам: наличие могущественного князя, который недавно стал независимым и искал национальную идею; почти нечеловеческое упорство; и печатный станок. Печатные листовки распространили возражения Лютера по всей Европе, а в ходе скандала, который за этим последовал, его мысль двинулась по еще более радикальному пути. Вскоре нападки Лютера перестают касаться одних индульгенций: он отрицает авторитет Папы, исключает из литургии пять таинств, отрицает пресуществление и утверждает, что никому не требуется одобрение церкви, чтобы достичь небес: для спасения достаточно веровать в Иисуса Христа. Когда император приказывает Лютеру отречься от этих еретических убеждений, тот высокомерно отказывается. Убежище Лютеру предоставляет имперский выборщик Саксонии, который был рад возможности пойти против Габсбургов. Находясь под давлением французских армий в Италии и турецких сил в Венгрии, империя слишком долго пренебрегала Лютером. К тому времени, как имперские армии выступают против еретика, властью печатного пресса лютеранство и Библия, изданная Лютером на немецком языке, дотягиваются до каждого угла Европы. К 1555 году император Священной Римской Империи вынужден разрешить протестантизму существовать в Германии, хотя религиозные войны будут продолжаться еще целый век.

Разумеется, от движения, которое отвергает ортодоксальность, можно было ожидать, что оно само расколется. Хульдрих Цвингли в Цюрихе, Иоганн Кальвин в Женеве и Филипп Меланхтон в Виттенберге вносят свои изменения в общую идею Лютера о народной религии. Лишенные лидеров группы, вроде поддерживающих анархию анабаптистов, ждущих конца света мельхиоритов и прямолинейных унитарианцев, распространяют в народе религиозные взгляды, которые даже Лютеру и его соратникам показались бы излишне радикальными. Несмотря на эту неорганизованность, а возможно, и благодаря ей, протестантство распространяется быстрыми темпами. Ко времени смерти Лютера в 1546 году Швейцария, Скандинавия, Пруссия, Ливония и две трети Германии уже оказываются устойчиво протестантскими. Реформация делает стремительные успехи в верхней части Нидерландов и даже в католических Франции и Богемии.

Протестантские церкви вскоре приобретают националистический характер. Создание англиканской церкви, однако, необыкновенно даже для национального протестантизма. В приступе досады на то, что Папа не разрешает ему развода, король английский Генрих VIII в 1534 году попросту объявляет английскую церковь отдельной от Рима, хотя англиканские богослужение и теология остаются почти идентичны католической доктрине. Даже католические церкви вынуждены становиться более национальными; этого требуют те активные позиции, которые занимают несколько монархий, носящих звание католических. Французская Церковь, в частности, быстро становится независима от папства. Создание национальных церквей – возможно, наиболее очевидное для среднего человека свидетельство его новой национальной идентичности. Если средневековые люди думали в более общих понятиях, о своем городе или поместье и о Царстве Господнем, то европейцы Возрождения начинают думать понятиями индивидуальности и нации, о своей личной добродетели (или богатстве) и о своей стране.

Национализм также лежит в основе войн против религиозных меньшинств. Отклонение от того, что в конкретном месте считается каноническим, служит полным основанием для преследований самого худшего сорта: гонениям подвергаются католики (в протестантских странах), протестанты (в католических), иудеи, мусульмане и сохранившиеся язычники. Религиозная ярость приобретает особенную жестокость в Испании с формированием наводящей ужас испанской Инквизиции. В порыве националистического экстаза Фердинанд и Изабелла истребляют мусульман и объявляют, что все иудеи должны покинуть Испанию или быть насильно крещены. Крещеные евреи, или *марранос*, как их называют, все еще остаются излюбленными мишенями Инквизиции за свои предполагаемые «возвращения к ложной вере» и преступления против *limpieza de sangre*, «чистоты крови». Кампания Торквемады против *марранос* становится первой в истории, когда демонизируются именно евреи по национальной принадлежности, а не иудеи по религиозной.

Эта религиозная борьба не ограничивается состязанием между версиями монотеизма. Несмотря на все влияние христианства, на одиноких холмах Европы все еще горят костры язычников – до тех пор, пока пламя Инквизиции не начинает гореть еще ярче. Подстегиваемые сверхъестественной порчей и религиозным экстазом, простолюдины и короли равно объявляют открытой войну против «ведьм» вообще и женщин в частности. Публикация в 1484 году *Malleus Maleficiarum*, «Молота Ведьм», немецкого пособия по охоте на ведьм, зажигает величайший из этих огней. Хотя некоторые группы, в частности, языческие мистики, собранные под наименованием Вербена, наносят удары в ответ, большинство просто прячется или бежит. К 1550 году, однако, мест, где можно укрыться, становится немного; некоторые города просто бросают за решетку или в костер вообще всех женщин, которых могут найти. Костры будут гореть почти две сотни лет и поглотят больше двух миллионов жизней.

Женщины

Шлюха. Ведьма. Муза. Спутница. Роль женщины Возрождения сложна, и она постоянно меняется. В глазах Церкви все дочери Евы развращены и неполноценны; практические соображения, однако, требуют менее радикальных взглядов, и женщины, по большей части, пользуются любовью и уважением, пока выглядят добродетельно.

«Выглядят» - ключевое слово; моральные требования средневекового христианства столь суровы, что на самом деле вообще никто не живет в полном соответствии с ними. Проповеди предупреждают против «чувственности и богомерзких желаний» прекрасного пола, а идеалы рыцарства поднимают женщин на высокий пьедестал. В реальности женщины находятся где-то между этих крайних точек зрения; на ферме, при дворе или в мастерской они показывают, чего стоят, выходя за рамки приличий и при этом не теряя добропорядочного и послушного вида. Общественные условности, по более поздним меркам, остаются вполне суровы, но по мере наступления Возрождения они заметно ослабевают.

Впрочем, даже в лучшие из этих времен, женщины в глазах закона и общества стоят ниже мужчин; при заключении брака их оценивают и отдают, как товар; их обременяет вынашивание детей. Некоторые женщины восстают: либо вступают на путь ведьм или язычников, либо переодеваются мужчинами, либо рискуют позором и Адом в качестве проституток и игроков. Другие вступают в ряды Церкви или управляют состояниями от имени своих мужей. У благородных дам намного больше средств достичь того, чего они хотят, чем у крестьянок; некоторые, как королева Елизавета, берут бразды правления в свои руки как вызов любому, кто попытается их отнять. Чаще, однако, женщины с положением (такие, как Лукреция Борджиа или Екатерина де Медичи) действуют через посредников, любовников, слабых мужей и влиятельных братьев. Такие женщины должны быть хитры, изображая внешнее послушание и при этом двигая мужчин вокруг себя, как пешки в шахматах.

По мере распространения Возрождения, художники и философы различными способами восхваляют Женщину. Поклонение Деве Марии (порицаемое протестантами, но популярное у католиков) приходит на место языческой Матери; художники, как Боттичелли и Тициан, прославляют женское тело, в то время как Изабелла д'Эсте и Кристина де Пизан показывают, что женщины, и правда, обладают разумом. Самым очевидным прорывом старых обычаев стал случай Жанны д'Арк; хотя ее сожгли как ведьму, ее обаяние, духовность и военные успехи подрывают образ Женщины как слабого и простого вассала Мужчины. В свете Возрождения многие женщины пренебрегают старыми сценариями. Пока они выбирают мудро, остаются везучими и играют те роли, которые им достались, эти дочери Евы сами куют свое счастье.

Искусство Бросает Вызов Религии

Соперничество и нетерпимость, разумеется, не являются чем-то новым для мировых религий. В той или иной форме они многие века сражались с этими врагами, а также и друг с другом. С чем, по крайней мере, католичеству раньше сталкиваться не доводилось, так это с безрелигиозностью. По иронии судьбы, повторное открытие первого врага католичества, римской древности, предоставило площадку для созревания его нового врага – секуляризма. С расщеплением христианского мира и подъемом национальных государств возникает философия, которая пытается отделить церковь от государства. Все еще лежащее в пеленках движение секуляризма было рождено такими различными влияниями, как общедоступная поэзия Данте (написанная на популярном итальянском, а не на церковной латыни), философия Уильяма Оккама (который отделяет природу от Божества) и растущего влияния классического римского права. По мере того, как купцы уделяют этому миру все большую часть своих помыслов, они становятся более заинтересованными в том, что способно представить для них этот мир, и новой информации о нем. Распространение перспективы в искусстве подстегивает это желание и распространяет его на другие искусства.

Посмотрите на этого актера, надутого, как павлин с распущенным хвостом; на его лице маска, а его промежность прикрывает яркий гульфик. Его голос легко разносится над толпой; он говорит на превосходном тосканском наречии с испанским акцентом. Его роль, хвастливый Арлекин, соответствует его подвижности, но не его манерам. Дам, стоящие позади толпы, это не заботит; еще до сумерек актеру исподтишка передадут записки о встречах в ночное время. Ах, жизнь трикстера великолепна…

Драма растет от сцен о религиозных страстях до страстей более приземленной природы. Бродячие артисты, когда-то бывшие вороватыми шайками бродяг, приобретают новую «респектабельность», особенно когда импровизационная форма их ремесла под названием *Комедиа дель Арте* распространяется из Италии в другие государства. Становясь все более приемлемыми в глазах общества, эти когда-то непочтенные актеры приобретают доступ ко дворам, в поместья и даже в Ватикан. Никколо Макиавелли, политик в изгнании, в 1512 году поднимает скандал своей пьесой «Мандрагора», в которой монах советует добродетельной жене изменить мужу. Папе Льву X она так понравилась, что он пригласил Макиавелли составить историю Италии. Впрочем, величайший мирской триумф Макиавелли – это его пособие по практической политике, которое советует пренебрегать христианскими добродетелями, если они мешают править, и предлагает искоренить влияние Церкви на политику. Макиавелли не был дураком; согласно его указаниям, «Государь» не был опубликован до 1553 года, т. е. спустя пять лет после смерти автора.

Идея секулярного правительства возникла у Макиавелли на почве чтения римской истории, так же, как его «мирская» драма родилась от чтения римских комедий. Он никоим образом не одинок в своих интересах, разумеется. По всей Европе приток печатных книг и ставших беженцами греческих ученых порождает моду на все классическое. Платон приобретает популярность по мере того, как новые авторы противопоставляют его общие медитативные рассуждения о добродетели и происходящую от Аристотеля, угловатую средневековую логику. В 1440 году Козимо де Медичи заново открывает Академию Платона, закрытую императором Юстинианом в 529 году, и набирает в штат греческих экспертов. Греческие тексты на темы истории, философии, архитектуры и магии из Флоренции растекаются по Европе. Поэты, подражая классическим шедеврам, начинают обращаться к Музам и Аполлону. Когда перспектива позволяет живописи и скульптуре восстановить их связь с природой, в поисках вдохновения художники смотрят на греческие шедевры натуралистичной скульптуры. Картины, изображающие греческих богов и римских героев, присоединяются к изображениям святых и пророков на стенах ценителей искусства. Даже библейских персонажей теперь рисуют в классическом стиле, а художники предпочитают сочные сюжеты высокоморальным. Величайшей же ересью, с благочестивой точки зрения, становится прославление Человека превыше Бога. Хотя гуманисты все еще преклоняют колени перед троном Господа, они делают это, исполняясь новой гордости за самих себя. Языческая плотская радость сменяет средневековую католическую этику стыда; искусства и манера одеваться представляют собой празднество гордости и чувственности, и многие люди теперь позволяют себе и то, и другое.

Это не значит, что все добродетели оставлены (хотя много народу так и думает); на месте благопристойности и набожности вырастают другие добродетели. Человек «благородного характера» (будь он аристократом, горожанином или торговцем) стремится к римской добродетели, известной как *humanitas* или гуманизм. Гуманизм охватывает личностный рост, развитие интеллекта и тела, самоконтроль и чувство собственного достоинства. «Книга придворного», бестселлер, написанный Бальдассаре Кастильоне в 1507 году, поучает всякого, кто желает называться джентльменом, развивать в себе острый ум, сильную руку, грациозную ногу и приятность характера. Влияние *humanitas*, однако, проникает намного глубже, чем учебники придворного этикета. Для культуры, которую столетиями подавляли чума, война и вырождение, напоминание о некоем золотом веке становится стимулирующей интеллектуальной целью и новой славной идеей, к реализации которой следует стремиться.

Открытие греческой и римской истории заставляет под другим углом посмотреть на историю вообще. Гуманисты придают новую форму прошлому, делая его не проповедью из Писания, но практично обустроенным архивом. Историки воскрешают классическую модель Золотого, Серебряного и Железного веков человечества, и переименовывают период средневековья в «Темные века», когда «готические» варвары погасили светоч классического Рима. Вскоре форму обретает мечта о новом Золотом веке. Новая Европа, построенная по образу Европы старой и славной, маячит перед взором каждой образованной или просто грамотной личности – и особенно «восходящих звезд» в рядах тайного Ордена Рассудка, которые воплощают идеалы *humanitas* и в буквальном смысле переписывают историю сообразно своим целям.

Спасение Золота

Гуманизм бьет в голову средневекового мира в то же время, как новая экономика бьет в его сердце. Животворящей кровью средневекового мироустройства было крестьянство. Их, и только их труд создавал богатства и поддерживал власть равно епископа и лорда. Умеренный голод означал бедность для всех; сильный голод означал смерть. Хотя в более отсталых землях это правило все еще работает, но и маленькие городишки, и большие города взращивают торговцев, ремесленников, людей умственного труда, профессиональных фермеров и других, кто отказывается жить и умирать на основании того, достаточно ли пота они пролили, и не пришел ли внезапный заморозок. Северная Италия вырывается из средневекового мира в 1176 году, когда собравшиеся горожане разгромили имперских рыцарей Фридриха Барбароссы. К 15 веку она начинает тащить за собой всю остальную Европу. Прослойка людей, которую можно определить только как «средний класс», завоевывает для себя сердце Европы. В самых продвинутых нациях процветание теперь полагается уже не на рыцарей в доспехе и покорных сервов, а на жужжащие ткацкие станки и заслуживающую доверия монету.

Торговля и банковское дело наполняют деньгами сундуки купеческого сословия Европы. С ростом городов растет рынок зерна. Землевладельцы и фермеры по всему континенту переключаются с самообеспечивающего сельского хозяйства на высокодоходный экспорт зерновых. Поставщики теперь перевозят необработанные лен, шерсть, дерево и железо в города, где производственные мощности местных мельниц переросли количество местных ресурсов. Цены падают, и это еще сильнее консолидирует экономики и привязывает их к росту масштабов производства. По мере того, как рынок расширяется, новые шахты поддерживают на нем потоки наличности. Теперь торговля не может протекать без покупателей и продавцов, и итальянские банки применяют свои умения к задаче их поиска.

Не так давно ссуживание денег было грехом, который лучше было оставить на совести евреев и мавров; к 15 веку многие итальянцы переросли этот грех (или стали смывать его щедрыми пожертвованиями на Церковь). В свои права вступает общественный банк, сначала в Генуе в 1404 году, затем во Флоренции при Медичи. Вскоре к игре присоединяются голландские и фламандские банкиры; в 1531 году открывается Антверпенская биржа, и индустриальный капитализм можно считать рожденным.

Различие старой и новой эпох хорошо видно на примере историй двух королей. Когда в 1343 году Эдуард III Английский отказался платить по своим кредитам, он вызвал банкротство флорентийских банковских домов Барди и Перуцци. Когда в 1519 году Карл I Испанский одолжил у банка Фуггеров деньги на взятки, чтобы обеспечить себе имперскую корону, Якоб Фуггер не только получает деньги назад с процентами, но и приобретает контроль над серебряными рудниками в Австрии и медными – в Венгрии. Капиталы новых банков растут вместе с их могуществом: в 1451 году капитал Медичи составляет 90 тысяч флоринов, а девяносто лет спустя банки Фуггеров держат более миллиона.

Европейские сообщества меняются медленно, и сельскохозяйственные сообщества – медленнее остальных. Даже к 1550 году большая часть населения Европы все еще остается занятым в сельском хозяйстве. Новые экономика и общество захватывают и сельскую знать, и крестьянство в тиски. Многие йомены, фермеры среднего достатка, держат свои земли за фиксированную ренту; по мере роста цен на сельскохозяйственную продукцию выплачивать эту ренту становится легче. Реальные размеры рент падают с ростом реальных цен, так что многие младшие дети знати ищут удачу в Новом Свете, в армиях наемников или на поприще религиозных войн. В других частях Европы средневековая система держится достаточно долго, чтобы дать аристократии возможность нанести ответный удар. Особенно это касается восточной Европы, где городов меньше, короли слабее, а лорды более агрессивны. В 1511 году польские бояре внедряют крепостное право – как раз в то время, как оно уходит в прошлое на Западе. Везде, где знать сильна, а города слабы, события развиваются по одному сценарию: в Испании, Португалии, Неаполе, Сицилии, Средней Англии и Восточной Европе новое время несет с собой новые репрессии.

В Германии, Франции, Фландрии, северной Италии и южной Англии, однако, бедным фермерам сейчас живется лучше, чем когда-либо до того. Это новое процветание, разумеется, не прекращает неудовлетворенность; совсем наоборот. «Революция растущих ожиданий» подливает масла в огонь религиозных реформ, восстаний простолюдинов и охоты на ведьм. Крестьянские бунты в центральной Европе становятся обычным делом; они последовательно ведут к восстаниям, маленьким войнам, побоищам и, со временем, к торжеству знати.

Посмотрите на этого немецкого кузнеца в его кузне. Парой больших клещей он выгибает металл в петли забрала. Это работа для подмастерья, но подмастерьев нет, они ушли. Завариваются беспорядки, и они пошли приложить к ним руку. Стая молодых волков, только что выпущенных из университета, посчитала хорошей идеей поспорить за право пить в таверне «Черного Вепря». Парни-терьеры не собираются отворачиваться от подобного вызова, так что сегодня все кузницы стынут.

Краденое пиво и горячие юношеские головы; голоса молодых людей на городской площади звучат все громче. Внезапно к голосам прибавляется лязг металла. Оружейник вздыхает. Он надеялся, что до этого не дойдет. Отложив клещи, кузнец нашаривает железный прут…

В городах противодействие приобретает другие формы. Во Флоренции провидец Джироламо Савонарола отвергает не только растленность католицизма, но также новые искусства и науки гуманистов и их покровителей-купцов. Призывая к «костру для тщеславия», он уничтожает драгоценности, косметику, парики, литературу и предметы искусства в своей попытке внедрить аскетическое христианство в самом сердце Возрождения. Его движение заканчивается с его отлучением и сожжением в 1498 году, но социальные силы, поводья которых он держал, продолжают накапливаться. Семь Громов, пророки, названные так за свои громогласные проповеди и в честь семи труб Страшного Суда, объявляют, что близятся последние времена. Много народу верит им, и по Европе, как ударная волна от землетрясения, прокатывается приступ «очистительства». Богатые поместья сжигают, а землевладельцев убивают, пока не проходит год 1500-й и импульс не исчерпывает себя. Все же его эхо звучит еще долго: кальвинизм, пуританство и подъем активности пап создают кровавую противоположность идеалу *humanitas*. Хотя новые идеалы никогда не исчезают совсем, грядущим векам предстоит увидеть схватки между разумом и духом, страстью и чистотой, которые продолжатся и в новом тысячелетии.

Европейские исследователи, торговцы и миссионеры распространяют этот конфликт по всему миру. Китайцы неоднократно (и безуспешно) изгоняют западных торговцев; мусульманские вожди Индийского океана сопротивляются военно-морским силам Португалии, терпят поражение и отступают к занятиям пиратством; африканские королевства растут, процветают и приходят в упадок в одном ритме с колебаниями европейского спроса на рабов; конфедерации и империи американских индейцев обрушиваются под ударами эпидемий, так и не поняв, что нанесло им удар. Племенные вожди от Малакки до Мали используют немецкие мушкеты в своих войнах и глядятся в венецианские стекла своих зеркал. Даже хлебу насущному не суждено остаться прежним: испанцы приносят в Китай зерно, в Ирландию картофель, в Мексику стада, в Индию перец чили, и в Африку – ямс.

С появлением на горизонте верхних парусов европейских кораблей приходят перемены. Но перемены внутри Европы и сами равно не были ни предсказаны, ни запланированы. Величайшие умы христианского мира задаются целью восстановления Золотого века. То, что они создают на самом деле, представляет собой алхимическую амальгаму золота и железа, серебра и стали: Философский Камень и свинцовая мушкетная пуля одновременно. В попытке заново разжечь угли мертвого прошлого они раздувают пламя, которое сжигает их настоящее и оставляет всю Европу щуриться от нового света Рассудка – а всему остальному миру остается щуриться от нового света Европы.

Краткая Хронология «Смертного» Возрождения

1431: Жанну д'Арк сжигают на костре; Генрих VI Английский провозглашает себя королем Франции.

1431-47: Папа Евгений IV.

1434: Восстание в Риме. Папа Евгений IV бежит во Флоренцию. Завершен Флорентийский собор.

1434-64: Козимо де Медичи, правитель Флоренции и покровитель искусств.

1436: Английские войска уходят из Парижа. Сигизмунд становится королем Богемии.

1437: Падение дома Люксембургов. Альберт V наследует короны Венгрии, Богемии и Германии. Колледж Всех Душ основан в Оксфорде, Англия.

1440: Платонова Академия основана во Флоренции. Иоганн Гутенберг завершает разработку разборного печатного шрифта.

1441: Португалия организовала работорговлю.

1443: Чума в Англии.

1447. Основан университет Палермо.

1447-55: Папа Николай V, известный научной деятельностью.

1448-53: Константин XI, последний император Византии.

1450: Лидер наемников Франческо Сфорца становится герцогом Милана. Основана библиотека Ватикана.

1451: Основан университет Глазго.

1451-81: Мехмед II Завоеватель, Оттоманский султан.

1451-1498: Джироламо Савонарола, приверженец Реформации, пророк Судного дня

1452-93: Фредерик III, император Священной Римской Империи.

1452-1519: Леонардо да Винчи, гений, художник, ремесленник, маг; много покровителей, но ни к какой организации не принадлежал.

1453: под турецким натиском пал Константинополь, Византийская империя прекратила существовать. Столетняя война (Англии и Франции) заканчивается французской победой. Лодийский мир оканчивает войну между Венецией и Миланом, между итальянскими государствами устанавливается относительный мир. Отпечатана Библия Гутенберга.

1455-67: Правление Влада Пронзателя.

1455-85. Война Роз за трон Англии.

1456: Судебный процесс Жанны д'Арк признан недействительным. Турки завоевывают Афины.

1458-64: Папа Пий II, враг развращения Церкви.

1460: Завершен Винчестерский собор.

1461-83: Людовик XI правит во Франции.

1464-71: Папа Павел II.

1464: учреждена французская королевская почтовая служба.

1469-92: Лоренцо де Медичи правит Флоренцией.

1470: Первый французский книгопечатный пресс установлен в Сорбонне, в Париже.

1471-84: Папа Сикст IV.

1474: Уильям Какстон печатает первую книгу на английском.

1474-1507: Чезаре Борджиа, мастер интриги, образец при написании «Государя».

1476: Какстон устанавливает печатный пресс в Вестминстере.

1477: Габсбурги приобретают Нидерланды.

1478: Испанская Инквизиция начинает гонения на евреев, мусульман и еретиков. Во Флорентийском соборе убит Джулиано Медичи.

1479: Испания объединяется под властью Фердинанда и Изабеллы. Основан университет Копенгагена.

1480: Лодовико Сфорца завладевает властью в Милане.

1480-1519: Лукреция Борджиа, *femme fatale* с лицом ангела и умом ученого.

1481-1512: Баязид II, султан турок.

1482: Первая великая вилла Возрождения построена для папы Льва X. Аррасский мир между Францией и Габсбургами.

1484: Папская булла осуждает ведьмовство. В Германию направлены инквизиторы. Ричард III реформирует английские законы, торговлю и сбор налогов.

1484-92: Папа Иннокентий VIII возводит траты и налогообложение Ватикана в степень искусства.

1485: Битва при Босуорте. Основана династия Тюдоров. «Рождение Венеры» Боттичелли.

1485-95: Иван III приглашает в Москву итальянских архитекторов.

1486: Максимилиана I избирают королем Германии.

1487: Бартоломеу Диас огибает мыс Доброй Надежды.

1489: В употребление входят значки плюса (+) и минуса (-).

1490: Первые сиротские приюты в Италии и Голландии. Итальянским дворам представлен балет.

1492: Христофор Колумб достигает Вест-Индии. Испания отвоевывает у мавров Гранаду. Торквемада повелевает евреям креститься или покинуть Испанию. Создан первый глобус Земли. Английский король Генрих VII вторгается во Францию.

1492-1503: Родриго Борджиа становится печально известным «Папой Борджиа», Александром VI, и поднимает папскую развращенность на несравненные высоты.

1493: Договор о Разграничении делит Новый Свет между Испанией и Португалией. Опубликована «Нюрнбергская Хроника», где представлена история мира от Сотворения до современности. Чезаре Борджиа назначен кардиналом.

1493-1519: Максимилиан I, император Священной Римской Империи.

1494: Карл VIII, король французский, вторгается в Италию, отстраняет от власти де Медичи, захватывает Рим. Опубликовано «De verbo mirifico» Рейхлина, исследование каббализма. Основан Королевский колледж в Абердине.

1495: Французы захватывают Неаполь. Святая Лига терпит поражение в битве при Фомово. Иероним Босх пишет «Сад земных наслаждений». По Европе прокатывается эпидемия сифилиса.

1495-97: «Тайная Вечеря» Леонарда да Винчи.

1496: Основание Санто-Доминго. Из Португалии изгоняются евреи.

1497: Джон Кэббот открывает Ньюфаундленд. Голод во Флоренции.

1498: Васко да Гама достигает Индии. «Мемуары» Филиппа де Коммина, «французского Макиавелли».

1499: Людовик XII, король Франции, захватывает Милан. Швейцария добивается независимости. Венецианский флот сдается туркам.

1500: Начало Высокого Возрождения. Основан университет Валенсии. Якоб Нуфер (швейцарский свинопас) совершил первое кесарево сечение. Регулярное почтовое сообщение работает от Вены до Брюсселя. Да Винчи разрабатывает ружье (хотя у Дедалеанцев оно уже в ходу).

1501: Трентский мир (между Францией и императором Максимилианом I). В Европе в моду входят карточные игры. Папская булла предписывает сожжение антицерковных книг.

1501-04: «Давид» Микеланджело.

1502: Основан университет Виттенберга. Создано «Нюрнбергское Яйцо» - первые карманные часы.

1503: Папа Пий III. Леонардо да Винчи рисует Мону Лизу. Завершено строительство Кентерберийского собора (начатое в 1070).

1503-13: Папа Юлий II, «Воинствующий Папа»; покровитель Микеланджело, Рафаэля, борец за восстановление авторитета пап.

1504: Основан университет Сантьяго де Компостелла. Венеция предлагает строительство Суэцкого канала. Регулярное почтовое сообщение начинается между Веной, Брюсселем и Мадридом.

1506: Макиавелли создает флорентийскую милицию – городское ополчение.

1508-12: Микеланджело расписывает потолок Сикстинской капеллы в Риме.

1509: Папа Юлий II отлучает всю Венецианскую республику. Гонения на евреев в Германии. Землетрясение разрушает Константинополь. Впервые предложена работорговля с Новым Светом. Генрих VIII наследует английский трон.

1511: Формируется Святая Лига для противодействия Франции.

1512: В труде Николая Коперника «Commenturiolus» утверждается, что Земля вращается вокруг Солнца.

1513: Мехлинский договор. Испания, Англия, Священная Римская Империя и Папа соглашаются вторгнуться во Францию. Васко де Бальбоа открывает Тихий океан. Понсе де Леон открывает Флориду.

1513-21: Джиованни де Медичи становится Папой Львом X, врагом Мартина Лютера.

1514: Европейские парусные суда впервые достигают Китая. Дом Фуггеров авторизован продавать папские индульгенции в Германии. Первые национализированные фактории во Франции.

1515: Латеранский собор требует признания авторитета католической церкви над всеми книгами, печатаемыми в Европе.

1517: Рафаэль пишет «Преображение». Мартин Лютер вывешивает «95 тезисов» в Виттенберге. В Европе впервые появляется кофе. Волнения «Майского Дня» в Лондоне.

1518: Лондонский мир (соглашение между Англией, Францией, Св. Римской Империей, Папой, Испанией). Основаны берберские государства Алжира и Туниса. Основание Королевского врачебного колледжа в Лондоне.

1519-22: Фернан Магеллан совершает кругосветное плавание; он умирает в 1521, но команда завершает путешествие.

1519-21: Эрнан Кортес завоевывает ацтеков.

1519-56: Карт V, император Св. Римской Империи.

1520: Основана Королевская библиотека Франции. Лютер объявлен еретиком и отлучен.

1521: Вормское соглашение, Лютер приговорен к изгнанию из Св. Римской Империи. Сулейман II Великолепный захватывает Белград. Шелковые мануфактуры во Франции.

1522: Альбрехт Дюрер разрабатывает военную летающую машину.

1523: Португальцы изгнаны из Китая.

1523-34: Джулио де Медичи становится Папой Климентом VII.

1525: Испанская пехота впервые пользуется мушкетами. Основан Орден капуцинов.

1527: Германские имперские войска грабят Рим, убивают более 4000 человек и захватывают Папу.

1528: Первый учебник по хирургии, «Die kleine Chirurgia» Парацельса. Англию поражает чума.

1529: Турки осаждают Вену. Выход «Kunstrecht Alchemiebuch», учебника алхимии. В обиход вошел термин «протестанты».

1530: Португальцы колонизируют Бразилию. В Европе в обиход входят прядильное колесо, спички и рабочий верстак.

1531: Комету Галлея принимают за знамение рока.

1532: Опубликован «Государь» Макиавелли. Кальвинистская Реформация во Франции.

1533: Франциско Писарро завоевывает инков. Генрих VIII берет в жены Анну Болейн и оказывается отлучен от церкви.

1534: Генрих VIII порывает с Римской Католической Церковью. Мартин Лютер переводит Библию на немецкий.

1534-49: Папа Павел III, враг Генриха VIII.

1535: Жак Картье проплывает вверх по реке св. Лаврентия. Сэр Томас Мор осужден за измену и казнен.

1536: Королевский декрет упраздняет 367 религиозных общин в Англии. Умирает Екатерина Арагонская; казнена Анна Болейн; Генрих VIII женится на Джейн Сеймур.

1537: Появляется первая католическая псалтирь. Первые музыкальные консерватории в Неаполе (мальчики) и Венеции (девочки). Опубликована «Grosse Astronomie», учебник астрономии.

1538: Тициан рисует «Венеру Урбинскую».

1540: Игнатий Лойола основывает Общество Иисуса (иезуиты) для борьбы с ересью. Эрнандо де Сото открывает реку Миссисипи. Генрих VIII женится на Анне Клевской; позже он аннулирует этот брак и женится на Екатерине Говард.

1541: Иоганн Кальвин основывает «Город Бога» в Женеве. Генрих VIII объявлен главой ирландской Церкви. Кальвинистская Реформация в Шотландии. Эрнандо де Сото открывает реку Миссисипи.

1542: Казнена королева Екатерина Говард. Первые европейцы прибывают в Японию. Опубликован «De fabrica corporis humani», первый учебник современной анатомии.

1543: Генрих VIII женится на Екатерине Парр. Испанская Инквизиция сжигает первых протестантов.

1545: Тридентский собор *<год открытия>*. Начало Контрреформации.

1546: Начинается сооружение Луврского музея. Первая фармакопея. Меркатор доказывает, что у Земли есть магнитная ось.

1547: Первые предсказания Нострадамуса. Французский становится государственным языком Франции (вместо латыни). Москва разрушена пожаром.

1548: Во Франции построен Отель де Буржон (первый театр под крышей). Опубликованы «Духовные упражнения» Игнатия Лойолы.

1550: Первое европейское собрание сказок. Зарождение раннего барокко в архитектуре. Впервые использованы восковые печати.

1550-55 Папа Юлий III.

Bellum Magicarum: Теневая История

Желание силы в избытке послужило причиной падения ангелов; желание знания в избытке служит причиной падения человека.

- Фрэнсис Бэкон

Теперь давайте посмотрим на ту сторону зеркала, что затянута тенями, на места, где скрываются дурные дела. Услышим раскат грома, скользя сквозь ночь. Облака расступаются, и в свете молнии становятся видны пороки далеко внизу.

В безопасности за своей запертой дверью, князь замышляет погубить друга. Отрава на его столе из числа дешевых, но она подойдет. Привычные руки пишут приглашения на пирушку через неделю от этого дня. Как жаль, что некоторые гости с нее не уйдут.

Не слишком далеко оттуда танцуют ведьмы, их кожа покрыта блестящей пленкой пота и дождя. Безумный флейтист выдувает мелодию, и босые ноги пляшут по земле. Пареньку-христианину, который прячется за деревьями, можно было бы простить его ужас, но никогда – его похоть; эти женщины и их прислужники, конечно же, должны быть отродьями Дьявола. В их глазах горят огни фей, и Старые Боги смеются этой ночью.

Монах молится, занося клещи. Его жертва, всхлипывая, сама бормочет молитву. Два голоса, Бог один. Неподалеку подлинный еретик хромает по кузнице. Клещи в его руках придают форму серебряным крыльям. Пока жертва кричит, этот Дедал проверяет плод своего труда. Скоро он коснется небес – и не падет.

В роскошном убранстве, озаренном пламенем свечей, не-мертвые собрались, чтобы совещаться и договариваться. Слишком многие из им подобных стали жертвами костров, и надо что-то делать. Бессмертные голоса продолжают спорить; нечеловеческие страсти медленно вскипают. Некоторые призывают к тайному союзу, *Камарилье*, чтобы стоять на страже против охотников. Другие объявляют свое проклятие своим наследным правом. Бог сделал их тем, что они есть; будучи прокляты Им, они делают Его работу, и они не станут прятаться.

Столько секретов. Столько сказаний.

Ночь полнится ими.

Не начать ли нам?

Война Восхождения.

Война между магами не является чем-то новым. Пробуждение несет с собой порчу надменности и убежденность абсолютной веры. И то, и другое – необходимые составляющие Искусства, но они же делают магов злейшими врагами самих себя. Хотя и обитатели ночи, и смертные могут представлять угрозу того или иного рода, но волшебники, кажется, повернуты на взаимном истреблении – как если бы мотыльки носили на крыльях свое собственное пламя и пытались спалить один другого.

С основанием Ордена Разума, однако, стычки становятся войной. Инфернальные культы, безумные Мародеры, храмовые ордена и магические гильдии столетиями вырабатывали договоры дружбы или устойчивую вражду, но никогда ранее это не принимало такого размаха. Конвенция Белой Башни, созванная в 1325 году, собирает Высоких Мастеровых и защитников христианской Церкви со всего известного мира, предоставляет им одну цель и объединяет их в одно братство. Действуя медленно и с больших расстояний, они делают то, чего до этого не удавалось достичь ни одному другому ордену: они начинают вырабатывать единообразную систему магии и парадигму, которая ей соответствует, а затем объявляют войну волшебникам, которые угрожают их порядку.

Сад и Вик

Порядок, перемены и хаос всегда сопутствовали магии. В начале всего, как говорят, Сам Господь создал Небеса и Землю. Когда гордые ангелы восстали, Он повел против них Свое воинство, низверг их и для наказания создал Ад. Когда Бог сотворил первых мужчину и женщину, то Он даровал им владычество над зверями и стихиями. Его ангелы учили их великим Искусствам – или даже, как говорят некоторые истории, дали мужчине и женщине свои бессмертные духи. В Первом Саду Господь вырастил Древо Познания и запечатал в нем великие истины. Зная, что эти истины жгут, как огонь, он повелел и мужчине, и женщине избегать Древа.

Мужчина, Адам, был наделен мистическими дарами Именования и Приказа; женщине, Лилит, были дарованы Плодоношение и Интуиция. (Некоторые рассказы относят эти таланты на счет Евы, но многие образованные маги называют Лилит изначальной Матерью). Через некоторое время женщина отвергла верховенство Адама и в ярости бежала из Рая. Однажды ночью она прокралась к Древу и съела его плод. Ошеломленная, она бежала в ночь, чтобы экспериментировать со своими новыми силами. Вне Сада она повстречалась с падшими ангелами и научилась более темным Искусствам.

Господь был разгневан и отрядил трех ангелов, чтобы не пускать Лилит в Сад. Он сотворил вторую женщину, но Адам, который видел, как перед ним создают его спутницу, не мог любить ее. Господь создал третью, Еву, которая, как всем известно, отведала плода с Древа и соблазнила Адама поступить так же. В ярости Бог изгнал людей из Рая, лишил их бессмертия и проклял их болью.

Но они помнили свои Искусства. В пустошах за пределами Сада демоны искушали их злыми тайнами. Адам и Ева отказались, но в свое время некоторые из их детей пошли за демонами или за Лилит, и научились инфернальной магии. Эти секреты довели их до безумия, и они скитались в диких местах, уничтожая все на своем пути.

Язычники, как обычно, рассказывают другую историю. По их мнению, магия – это наследное право богов. Некоторые из богов, хорошо относясь к людям, передавали им секреты Искусства, занимались с ними любовью или воплощали божественных служителей в человеческом обличье. Первые маги, называемые *Вик*, выросли из этих ранних проявлений божественного благословения, научили своих младших братьев менее могущественным Искусствам и творили великие чудеса и злодеяния. Самые экзотические неверные, маги из дальних земель, могут

рассказать сотню других историй – сказаний о смертных трикстерах, которые получали магию как награду за победу в азартной игре, или о дарах, которым учили духи предков или зверолюди, или о бессмертных героях, которые сражались с богами, и даже о простой гармонии с Творением – гармонии, которая наделяет силой по мере того, как лишает жажды ей обладать.

Потерянная История

Древние связи с двором Тутмоса к двадцатому веку стали не более чем легендами. Для игроков «Мага» это означает, что записи о мистической связи между Священными Мастеровыми и Традициями сохранились только в самых тайных из сокрытых архивов. Большинство источников, которые говорили о подобной связи, были потеряны, уничтожены или объявлены недостоверными.

Среди Совета только Никодимус Мулхаус и горсточка древних Герметиков знает старые сказания. Технократия, разумеется, полностью вычистила подобные фантазии; ныне только потерянная библиотека Ксирафай (см. Главу V) содержит эти истории, и, даже если их найдут, ни один Технократ, стоящий своего звания, не поверит в такую чушь.

Что до Спящих, то их масонские и розенкрейцерские ложи хранят лишь смутную тень истины. Многие из символов остаются теми же, конечно, и легенды об их происхождении намекают на собрание Тутмоса. Но к 20 веку большинство древних Искусств было потеряно в водовороте дезинформации, недопонимания и гордыни.

И дураки же эти смертные…

Первые маги подчинили себе многие Искусства: некоторые сооружали устройства и варили зелья, в то время, как другие вымаливали знаки расположения у богов (духов, ангелов и демонов), или же черпали свое волшебство в самих себе. Но всегда они открывали, что были вещи, которые они сделать не могли. Рано или поздно Божественная кара – Бич – сокрушала их величайшие заклятья. Чтобы избегать этого, они совершали приношения, формировали системы магии и наставляли окружающих людей уважать правила, которые они создавали. Шло время, и некоторые маги замечали соотношение между этими правилами, верованиями (парадигмами) людей вокруг и суровостью Бича. По мере того, как бродячие чародеи уступали место сектам мистиков, эти правила становились практиками, а инструменты этих практик – необходимостью. Когда Пути и цели чародеев пересекались, некоторые создавали узы дружбы, а другие воевали.

Корни Розового Креста

Великая ирония мистического конфликта, который со временем назовут Войной Восхождения, состоит в том, что два главных участника основали свои организации за одними и теми же столами. Хотя самые ранние из магов собирались маленькими сектами и обучали одного-двух подмастерьев, говорят (точнее, шепчут), что большие общества, которым позже предстояло скрестить мечи, зародились под солнцем Египта.

Посмотрим в далекое прошлое, в землю, которая ныне почти позабыта. Облака скрывают солнце над величественным каменным храмом. На троне из позолоченного дерева восседает мужчина, и наречие, на котором он ведет свое песнопение, звучит подобно музыке. Его бедра задрапированы льном, а его грудь темна и непокрыта. Рядом с ним сидит привлекательная женщина, старше его по возрасту, но, тем не менее, красивая. Ее бледные одеяния скрывают немногим больше, чем его, и волосы у нее по-мужски короткие. Оба правителя носят двойную корону фараона, и они возглавляют собрание магов.

Этих магов донимает египетская жара. Некоторые из них темнокожие, другие – бледные, а третьи смотрят раскосыми глазами. Для многих эта земля – не дом, но они присутствуют на собрании по просьбе двух великих правителей. Вместе они поют на сотне языков; внезапно, сквозь темнеющие облака прорываются алые лучи солнца. Конечно же, это благословение богов.

Как гласит легенда, великий царь по имени Тутмос (или, точнее, Тотмес – «Рожденный от Тота») и его королева, Хатшепсут, собрали в своем царстве величайших магов за полторы тысячи лет до пришествия Христа. Среди прочих двое правителей призвали каменщиков Вавилона, иудейских архитекторов, жрецов Исиды и Осириса и тысячу странных мистиков из диких земель. Среди этих последних, как говорят, Тутмос обнаружил странных людей из земли, которую позже назовут «Катай». Вместе они создали братство Священных (Высоких) Мастеровых, которые использовали священную геометрию, чтобы отобразить странствие души, и жреческое братство целителей и предсказателей, которые искали наставлений у высших сил. Тутмос и Хатшепсут определили девять Краеугольных Камней Творения и разделили свое собрание на две ложи: Тростника Тота и Носителей Чаши Исиды.

Как это и бывает со всеми союзами, эти гильдии вскоре развалились. Разногласия, ревность и соперничество быстро разбили на осколки достижения Тутмоса. Вскоре уже дюжина орденов оберегала секреты Носителей Чаши и Тростника – или извращала их. Некоторые строили Храм Сулеймана, известного как Соломон Мудрый. Другие переписывали Каббалу, изобретали порох, строили Великую Китайскую Стену и посещали новорожденного Спасителя. За тысячи лет тайны египетских лож влились в знания смертных или смешались с учениями других сект. Тысячи мистических орденов произошли из изначальных лож, но многие из них сохранили изначальные символы, Искусства и правила, которые объединяли их раньше. Среди этих символов были крест (пересечение и спасение), роза (Божественные любовь и наставление) и солнце (чистота и просвещение); в совокупности, Розовый Крест.

Некоторые из этих более поздних лож продвигали науку как путь окончательного Просвещения; посредством формул и устройств они подчиняли и изменяли Творение сообразно своей воле. Другие в основном восприняли символы, а не инструменты, и выработали замысловатый герметический стиль, основанный на ритуальных практиках египетских, еврейских, вавилонских, греческих и арабских Искусств. Распространяющееся влияние Греции, Рима, Карфагена и Персии разносило по западному миру большие парадигмы, в то время как объединенный Катай оказывал сходное влияние на Азию.

Секты Высоких Мастеровых – Далу'лаоши в Катае, Чаша горы Осса в Греции, Моктешаф аль-Нур в Аравии и Коллегиум Прецепти в Рима – сформировались, чтобы сохранять эзотерический брак мистической науки. Когда христианство укоренилось, многие секты изменили свои практики в качестве дани уважения Спасителю. С падением Рима, когда языческие практики вытеснили более организованные секты, выжившие ложи ушли в подполье.

Полночь и Древо Познания

Для языческих магов последовавшее тысячелетие было золотым веком; для Народов Книги, христиан, иудеев и мусульман, которые следовали Единому Богу, это была долгая битва во тьме. Китайские маги утвердились в традициях порядка и дисциплины; будучи отрезаны от своих бывших собратьев, их Искусства далее развивались в различных направлениях. Когда они встречались, – а такое бывало нечасто, - маги Востока и Запада вводили друг друга в замешательство.

Некоторые прозорливые визионеры на обеих сторонах мира сберегли хроники старого обмена знаниями между таинственными волшебниками и учеными, которые овладевали полезными Искусствами. Когда крестовые походы и монгольские нашествия позволили Высоким Мастеровым восстановить контакты друг с другом, они вновь открыли свои хранилища. Ужасаясь хаосу той

эпохи, они положили начало плану объединения всего мира под главенством одного Порядка, порядка Ордена Рассудка, в котором наука и закон заменяли таинственность и ужас.

На то, чтобы привести план в исполнение, ушли столетия; тем временем мистические практики процветали. Некоторые чародеи были добры, исцеляя больных, ухаживая за землей и наставляя людей. Другие были жестоки, сооружая цитадели, вступая в сделки с дьяволами и порабощая смертных. Войны бушевали между сектами, одиночными волшебниками и защитниками веры. По мере того, как христианская Церковь распространяла влияние на Европу, а мусульманская религия устанавливалась в Африке, священники-маги оберегали свои паствы и отгоняли демонов и ведьм – или, по крайней мере, пытались. Как и Мастеровые, Высокие Маги герметической философии объединили свои ресурсы и Искусства, основав Орден, который был составлен из различных Домов, объединенных общими практиками. Этот Орден породил *Ковенанты*, сообщества, в которых маги и смертные вместе работали во имя общего блага. Некоторые Ковенанты процветали; другие стали предлогом для того, чтобы захватить землю и подчинить людей.

Тем временем не-Просветленные скрывались в тени чародеев и обитателей ночи; для них ужас несла *вся* магия. Они изготавливали против нее собственные талисманы и ждали рассвета.

Мистридж

Этот рассвет пришел, когда в южной Франции прогремел взрыв. Когда Высокие Мастеровые сокрушили порочный герметический Ковенант под названием Мистридж в 1210 году, они воспользовались оружием, которое, по всем тогдашним понятиям, было невозможно: пушками. Пройдет еще не один десяток лет прежде, чем подобному оружию позволят попасть в руки смертных, но барьер был преодолен.

Впрочем, это заметили далеко не все: величайшие конфликты эпохи состояли в том, что христиане, мусульмане, язычники и монголы сражались друг с другом за землю и веру. Маги каждой религии шли с солдатами, завоевывая, отстаивая или просто пытаясь остаться в живых. Большинство чародеев заботились сами о себе, или защищали свои семьи. Цыгане использовали свои таланты, чтобы прикрыть своих соплеменников, а маги диких земель следили, чтобы духи вели себя адекватно. В отчаянии некоторые сходили с ума или продавали свою душу за мистическое могущество. Движимые теми же силами, что создают нации смертных, различные мистические практики становились магическими гильдиями. Племена вырастали в королевства, и с ними секты вырастали в ложи – в традиции.

Магия, Вера и Наука

(также см. Главу V)

Легко рассматривать конфликт между магией, верой и наукой, сводя его к борьбе между Советом, Орденом Рассудка и Семью Громами с их инфернальными противниками. Но та же самая борьба сотрясает и основания обеих конфедераций. В эти бурные времена «живи и дай жить другим» не было заповедью *ни одного* бога. Вместо этого, многие верования призывали своих последователей убивать, и убивать, и убивать…

Совет Девяти собирается вместе благодаря проникновенному акту веры и провидения; трое врагов отодвигают в сторону многовековую свару и создают общую «территорию безопасности» с последователями других идеологий. Эта «гармония» с самого начала была натянутой, а скоро дела становятся еще хуже. Христианские Хористы и Герметики, еретики по стандартам своей собственной религии, обнаруживают себя в еще более еретической компании: язычники, индуисты, мусульмане, даосы, буддисты и последователи богов, о которых вообще никто не слышал. То, что тобой гнушаются люди

достойных кругов, само по себе плохо, но по своей воле удалиться от них в сообщество детей Сатаны? Христианский Хор теряет на этой дилемме многих потенциальных последователей, а оставшиеся его члены с течением времени становятся все более воинственно настроены в вопросах своей веры. Некоторые заходят так далеко, что присоединяются к тем самым охотникам на ведьм и Инквизиции, для нейтрализации которых и был сформирован Совет. Поскольку многие Герметики и Солификати тяготеют больше к науке, чем к вере, руководство Хора само загоняет себя в угол. Язычники, впервые за сотни лет чувствуя себя в безопасности, бранятся с христианами. Горячие головы из Аль-и-Батин слишком хорошо помнят крестовые походы, и некоторые из них нарушают объявленный мир, чтобы лично «выразить мнение» относительно тех вторжений. Присутствие вносящих конфуз индуистов (большинство из которых, чтобы еще сильнее осложнить ситуацию, являются последователями культа смерти и поедателями лотоса) и представителей других «поганых верований» делает ситуацию взрывоопасной, и часто – в буквальном смысле. Если сравнить ее с религиозными несогласиями среди самих Традиций, то угроза от Ордена Рассудка - ничто.

У Ордена свои проблемы, важнейшая из которых – разделение между Кабалом Чистой Мысли и братскими Конвенциями. Еретическая Конвенция Искусников не только принимает мусульманских и дальневосточных ремесленников на их собственных условиях, она черпает силу из той идеи, что Божье Творение несовершенно, пока человек не приложит к нему руку. Круг Гиппократа обращается к оставленным позади языческим практикам и принимает женщин на условиях, опасно напоминающих равноправие. Повелители Небес *предположительно* следуют Христу, но их странные Устройства ставят под сомнение саму Библию. Хуже всего гордые крестьянствующие Крафтмасоны, которые переворачивают Господень порядок с ног на голову и возносят себя, подобно архитекторам Вавилонского столпа. Только на Искателей Пустоты и Высокую Гильдию можно положиться в том, что они поддерживают политику Кабала, и даже их члены вызывают подозрения. Как священники, которые сотрудничают с торговой аристократией, арабами и ассасинами, многие Габриэлиты оправдывают их присутствие грядущей целью Конвенций: Порядок превыше всего. Другие Конвенции, естественно, считают себя равными Габриэлитам, если не стоящими выше их. С течением времени дебаты и дуэли внутри Внутреннего Круга будут больше касаться науки и меньше – религии. На этом этапе, однако, соперничество между христианами, мусульманами, даосами и иудеями достаточно горячо, чтобы вспыхивать схватками внутри Конвенций – иногда на академическом поле боя, но чаще на обычном.

Обе стороны страдают от пращей и стрел инферналистов, Церкви, Семи Громов и охотников на ведьм. Для этих истово верующих чародей есть чародей, и неважно, кому он якобы поклоняется. На костер их всех, и предоставим Богу судить! В следующие несколько веков конфликт между магией, верой и наукой катится на гребне волны крови и пепла, и эта волна проходит по каждому магическому сообществу.

Войны Лож

По иронии судьбы, несколько из этих лож сберегли старые секреты двора Тутмоса, разрозненные или дополненные, но связанные общими символами. Когда ордена Герметиков и Высоких Мастеровых собираются, то крест, роза и солнце становятся важными символами их Искусств.

После веков, ушедших на строительство фундамента, визионеры из числа Мастеровых созывают свой Орден воедино. Как собор, этот Орден был заложен людьми, которым не было суждено увидеть завершение строительства. К сожалению, крестовые походы оборвали отношения между мусульманскими Мастеровыми и их современниками; пройдут столетия прежде, чем арабы - представители Моктешаф аль-Нур станут присутствовать в Ордене в сколько-нибудь значимом количестве, и к тому времени собор уже будет строиться полным ходом. В 1325 году группа священников – Мастеровых убивает могущественную одиночную волшебницу, совершает очищение ее башни и созывает свою Конвенцию. Вскоре со всего известного мира собираются представители; поскольку их образ действия уже устоялся, они заключают свой союзный договор в

рекордные сроки. Первая цель их дела – единство; вторая – единая Великая Наука, основанная на принципах природы и доведенная до совершенства за годы практики и изобретательства; третья – Просвещение смертных посредством той же Великой Науки, *Ars Praeclarus*; четвертая – уничтожение созданий ночи, которые держат этих смертных в ужасе.

Двигаться к третьей и четвертой цели оказывается труднее, чем к первым двум. Массы разрозненны, затеряны в туманах суеверия и жадности. Потребуется массированное усилие в области образования, чтобы убедить их принять Ars Praeclarus, и усилие это придется прикладывать не одну сотню лет. Что до обитателей ночи, демонов и чародеев – соперников, никто из них не горит желанием лечь и умереть. Когда ложи посылают во тьму агентов, другие чародеи, также объединенные братствами, пережевывают и выплевывают их. Начинается настоящая война, которая ведется во время эпидемий, заговоров и открытых столкновений. Смертную публику используют, как пешки; вскоре некоторые из ее числа становятся умнее и вступают в борьбу на собственных условиях. Великое Просвещение увязает в болоте и тормозится, и Господь хмурится, глядя на хаос.

Бич становится сильнее. Его присутствие постоянно, и он равно искажает усилия магов и Мастеровых, порождая причудливые угрозы и кары. Это выглядит так, словно Госпожа Удача язычников взяла верх над Богом-Отцом; погрязшая во грехе ведьма может пожать благо, а благочестивый христианин – оказаться сожженным адским пламенем. *Дедалеанцы*, которые называют себя так в честь великого греческого Мастерового, принимают на себя самые тяжелые удары этого бьющего наугад Бича, и их дело спотыкается раз за разом. Другие методы – интрига, изобретение и образование – должны сработать там, где подводит Великая Наука. С этой целью Орден расширяет свои ложи, обучая смертных ремесленников и ученых основным принципам Ars Praeclarus. В свое время подражатели создадут свои собственные общества, которые будут распространять ложную благую весть, подкрепленную невредимыми древними символами. Розовый Крест и инструменты каменщика станут символами нескольких дюжин лож; некоторые из них окажутся Дедалеанскими, некоторые – Герметическими, но большинство – мошенническими. Верные внешней форме, эти ложи вступают в войну, и ночь вспыхивает.

Провидец

Посмотрите на этого парнишку, бегущего по улицам; за ним несется конь, сотканный из живого пламени. За их спинами флорентийская ночь наполняется отравой проклятий на тосканском наречии и шипением обожженной плоти. Драки в этой части города не представляют собой ничего необычного, но природа этой конкретной схватки – представляет. Оружием ее служат боевые чародейства; сражающиеся – волшебники – Масоны.

Джентльмен в ярком шелковом дублете взмахивает руками и бормочет что-то на латыни. Огненный скакун тихо ржет и поворачивается к магусу. Он бьет копытом и фыркает, распространяя серный запах; языки его пламени потрескивают в ночи. Позади джентльмена поднимается ветер, который развевает его волосы и треплет его дорогие одежды. Скакун отступает, а подмастерье съеживается; если маг пожелает, этот ветер погасит коня.

Кинжал, брошенный умелой рукой, вылетает из тени. Он поражает магуса в поясницу, и тот падает. Огненный конь, рванувшись к лежащему, топчет его, потом снова оборачивается к подмастерью. Мальчик бежит прочь, забыв о своем хозяине…

У мистиков хватает своих проблем. Их магия выходит из-под контроля, их люди страдают, их сны отравляют темные пророчества, и их враги, кажется, кишат повсюду. По дальним землям ураганом проходят неурожаи и болезни. Шаманы, целители и искатели истины тщатся найти причину. В Европе самое жаркое соперничество пылает между христианскими чудотворцами, теми, кто продолжает держаться язычества, и ковенантами Герметиков. Они столетиями воевали друг с другом. Теперь, когда мир начинает изменяться прямо под их ногами, они начинают осознавать необходимость что-то предпринять.

Бродячий святой, окутанный облаками гашиша, предлагает не слишком правдоподобное решение: мистикам следует прекратить сражаться, собраться вместе и стремиться к чему-то большему, чем могущество. Он не первый, кто предлагает подобное: группа арабских магов созвала большое собрание по сходному поводу несколько веков назад, и то же сделал один персидский мудрец в 1313 году. Ни та, ни другая попытка не увенчались особым успехом. С чего бы удаться этой?

Провидца зовут Ш'зар, и его посетило темное видение мира, покоренного железными воинами и инфернальными существами. Мало-помалу он убеждает выдающихся чародеев, что его видение станет реальностью, если различные секты, ложи и одиночные маги не сформируют единый Совет. Десятилетиями его не слышат; со временем, однако, рост сил Бича и Ордена Рассудка убеждает нескольких мастеров магии в том, что предложение провидца мудро. Отставив в сторону свои прошлые разногласия, они созывают других чародеев со всего мира и создают место встреч – Горизонт – в земле по ту сторону облаков. Старые традиции становятся Традициями. Начинается Великое Собрание.

И, таким образом, в войне появляется вторая сторона. Теперь разрозненные мистики, как и Дедалеанцы, объединены во имя спасения человечества. Среди тех и других мы обнаруживаем магов, далекие предки которых связывались друг с другом при дворе Тутмоса. Розовый Крест обагрился кровью. Магия, вера и наука вскипают на яростном огне мистики и смертного Ренессанса. Теперь можно отвернуться от зеркала – оно ничего нам не показывает. Мы стоим на пороге истории. Тени и пламя, смерть и Возрождение. Это время Суда.

Как пойдут твои дела?

Заметка о Хронологии

История – это не какая-нибудь случайная последовательность несвязанных событий. Все влияет на все остальное, и все остальное влияет на все. В настоящем это никогда не бывает видимо ясно. Только время может расставить события по местам. И лишь тогда, в перспективе, проступают узоры.

- Уильям Манчестер, *«Мир, освещенный лишь огнем».*

История, как и магия, субъективна. Нижеследующий ход времени отмечает важные события ранних этапов Войны Восхождения; он не затрагивает и не может затрагивать каждую заслуживающую внимания личность, каждое место или событие магической истории. Поскольку источники могут различаться, как и слухи, то многие даты, мягко говоря, приблизительны. Многие из событий и цифр имели место лишь в воображении, многие – нет, а насчет некоторых верно и то, и другое.

Хотя этот сеттинг покрывает период времени с начала 1400-х по начало 1500-х, некоторые моменты особенно важны. Раздел «Период Собрания» детализирует важные моменты в эпохе Крестового Похода Чародея, как они видны из 20 века; «То, что Суждено» описывает значимые события, которые могли произойти за время до 1500 года, а могли и не происходить. В зависимости от того, где, когда и как вы поместите свою хронику, ваши игроки могут предвидеть, изменять, уклоняться от этих событий или даже заставлять их случиться. Будущее не предопределено; то, что случится с этого момента, остается на ваше усмотрение.

Магическая Хронология Важнейших Событий

Эра легенд (все даты приблизительны и даны до Р. Х.)

Доисторические времена: легенды о происхождении Искусства. Первобытные шаманы, мастеровые, целители и ведьмы воспринимают изначальные концепции магии о том, что она происходит от неких более великих сущностей, или изнутри самого мага, или из связи между тем и другим.

4000: Зарождение танатических и экстатических культов (Индия) и Братства Акаши (Тибет или Китай).

3500: Жрецы-мастеровые Вавилона открывают священные геометрию и астрологию.

3000: «Желтый Император» Хуань Ти и царица Ло Цзу основывают китайские мистические династии на сходных принципах.

2800: Построен Стоунхендж, вероятно – совместными усилиями нескольких магов.

2630 – 2610: Имхотеп, «первый подлинный ученый». Благоговейно почитается Дедалеанцами.

1960 – 1990: Легендарная карьера Дедала Великого.

1600 – 1100: «Золотой Век Греческой Магии». Легенды утверждают, что Медея, Цирцея, Орфей и десятки других обладали великими мистическими силами. Философ Аретий записывает основы *Китаб аль-Аласир*.

1500-1480: Хатшепсут и Тутмос III собирают магов, Священных Мастеровых; основывают Носителей Чаши Исиды и Тростник Тота.

1353: Ментухотеп созывает Священную Конгрегацию (зачатки Небесного Хора).

1220: Моисей ведет Исход народа Израилева, творя многие чудеса.

965 – 937: Сулейман (Соломон Мудрый) возводит храм и составляет многие основные положения герметических Искусств.

945 – 930: *Чума 10000 Джиннов*. Средний Восток наполняет орда зловредных духов. Многих запечатывает Соломон; ранние арабские чародеи отлавливают или истребляют оставшихся.

930 – 300: Гималайские Войны. Недопонимание между Акашийскими миссионерами и индусскими магами разжигает вражду. Благодаря Искусствам реинкарнации вражда оказывается длительной и болезненной. Заканчивается тем, что Акашийцы отступают и замыкаются.

604 - ??: Лао-Цзы вдохновляет даосскую алхимию и Искусства, возможно, под влиянием Акашийских техник.

580 – 200: «Золотой Век Греческой Науки». Пифагор (581-549), Гиппократ (460 – 377), Сократ (470 – 399), Платон (390 – 381), Праксагор (360 – 335), Аристотель (384 – 322), Эпикур (340 – 271), Архимед (287 – 212) и многие другие закладывают основы для *Sunantese Daedaleans* («Саммит», прибл. 300). Оформляется Западная парадигма.

564 – 494: Гаутама Будда распространяет новое вероучение по Индии (а позже и по Азии).

560 – 200: «Золотой Век Китайской Науки». Достижения Кун Фу-цзы (551 – 479), Лю Пана (420 – 391), Шань Юня (350 – 341), Мо-цзы (300-241) и других мастеров достигают кульминации в эпоху правления Цинь Шихуан-ди (260-210), Первого Императора Китая и покровителя Далу'лаоши (позже получивших прозвание «Пяти Металлических Драконов» или «Людей Камня» около 200 до Р. Х.) В китайской парадигме доминирует космический порядок.

545 – 400: Культы Гермеса процветают в Греции, Италии, Египте. Раскол между фракциями Акусматиков и Математиков разжигает Войну Гермеса.

500 до Р. Х.: Ночь *Фана*. Зарождение Аль-и-Батин.

496 – 480: Война Драконьей Реки. Акашийцы сражаются с И Ханом, Императором Пяти Духов. Реки оказываются буквально сожжены магией; за этим следуют десять лет засухи и голода, что провоцирует периодические стычки с Далу'лаоши, которые приходят на помощь беженцам.

400: Гиппократ основывает Козианский Круг.

400 – 100: Война Гермеса. По всему миру классицизма секты сражаются друг с другом. Многие из Математиков присоединяются к Дедалеанцам; Акусматики раскалываются и уходят в подполье, объединяя мудрость с арабами, друидами, галльскими шаманами, митраистами, каббалистами и гностиками. Со временем культы Меркурия становятся достаточно сильны, чтобы выживать.

221: У Лун («Драконьи Волшебники») объединяются под началом Фу Зиа. Вскоре они начинают преследовать сельских волшебников, непреднамеренно вызывая негодование Акашийцев и провоцируя появление враждебных сект по всему Китаю.

190 – 170: *Шелковое Соглашение*. Вдохновленные древними свидетельствами о контактах, Мастеровые из Европы и Азии совершают путешествия между своими родными землями, устанавливая раннюю торговлю шелком и обмен технологиями. Дедалеанцы Саммита в 170 году подписывают пакт с Далу'лаоши.

160 – 100. *Война Горяшего Тигра*. Акашийцы, У Лун и Далу'лаоши бешено сражаются друг с другом. Волшебник-дьяволопоклонник Тау-цзы собирает армию демонов и истребляет магов всех сторон до тех пор, пока его не изгоняют Мастера Акашийцев, Те Кван и Жень Ба.

150: *Чаша горы Осса*. Различные сообщества греческих ученых-философов собираются, чтобы сохранить мудрость Классической эпохи. Перикл Родосский устраивает убийство Модесто Справедливого, очерняет его имя и принимает на себя главенство в Чаше.

54 – 40: Римляне вторгаются в Британию. Война между кельтскими чародеями и римскими легионами. Огромные потери с обеих сторон; друиды отступают в дикие земли и заключают союзы с феями. Война приостанавливается после смерти Цезаря, но позже вспыхивает вновь.

44: После убийства и обожествления Цезаря Люциус Касиоли меняет название Чаши горы Осса на *Коллегиум Прецепти* – Братство Правила. Он переносит штаб-квартиру гильдии из Греции в Рим и наименовывает ее ремесло *Ars Praeclarus*.

От Рождества Христова

10 до Р. Х. – 30 Р. Х.: Иисус из Назарета. Сын Господень; еретиками считается магом.

10 до Р. Х. – 400 Р. Х.: Кодификация герметических Искусств, достигшая вершины в *Корпус Герметикум*, документа на 17 свитках, приписываемого Гермесу Трисмегисту («Гермесу Трижды Великому»). Изначально бывшие язычниками, герметические чародеи постепенно смещаются в христианство.

25: Св. Делий, вдохновленный Христом, основывает Мессианские Голоса.

43 – 120: Кельтские чародеи восстают против римской оккупации; их активность подрывает убийство королевы Боадицеи, периодически она вспыхивает вновь, но оказывается загнана в патовую ситуацию, когда римский чародей Маркус Фульгуратор развязывает Бич Молний.

64: Великий пожар Рима. Пламя щадит Коллегиум Прецепти, но разрушает герметическую Библиотеку Меркурия. Между фракциями разгораются стычки. Вину возлагают на христиан, результатом чего становится зачистка Мессианских Голосов.

118 – 121: *Бич Молний*. Римские Герметики сражаются с кельтскими магами по всей нижней Британии и северной Франции. Убито много волшебных зверей. Загнанные в Шотландию, кельты отступают, а император Адриан возводит заградительный вал.

100 – 756: *Эпоха Короля-дьявола*. На Среднем Востоке к власти один за другим приходят султаны – чародеи, поклоняющиеся демонам. Различные чудотворцы сражаются с ними, но новые династии продолжают появляться, пока армии Пророка не уничтожают последнего – Аль-Малека Аль-Маджуна ибн Иблиса.

235: *Окровавленный Шелк*. Спор относительно прибылей от торговли разбивает пакт Шелкового Соглашения. Коллегиум Прецепти и Далу'лаоши рвут натянувшиеся отношения.

300 – 1300: «Золотой Век Языческой Магии». Легенды повествуют о многих кельтских, северных и славянских чародеях этого времени. Христианство постепенно подрывает парадигму, но Старые Боги сохраняют влияние тысячу лет.

313 – 320: Римский император Константин принимает христианство. Мессианские Голоса набирают силу и сталкиваются с Певцами Митры за контроль над Римом. Результатом становятся бунты и опустошительная чума.

320: «*Откровение Чистой Мысли Божией, как Открыто Архангелом Гавриилом, Вестником Его*». Это рассуждение, написанное Клавдием Оэдитикусом (сторонником Константина Великого), детализирует философию «один мир – один Бог». Позже в том же году Клавдий собирает Кабал Чистой Мысли (Габриэлиты).

389: Пожар уничтожает Великую Библиотеку в Александрии и с ней – записи Тутмоса III. Менее значимый архив уничтожен в 415 году.

410: *Разорение Рима*. Много магов сгинуло. Зал Коллегиум Прецепти разрушен; гильдия разбилась на осколки, каждый из которых стал носителем спасенного знания. Мессианские Голоса и Габриэлиты рассеиваются, создают маленькие братства, начинают распространять Слово Господне. Герметические святилища разорены; выжившие бегут в Византию или Северную Европу. Начинаются Темные Века.

450 – 537: Согласно легендам, время карьеры Мерлина; она оканчивается падением Авалона.

460: *Себиль-эль-Мафух Ваш* – «Путь ненасытного зверя»; изначально составленный двумя Батини, этот том содержит детальные сведения о сущности и стратегиях инферналистских сект, позже получивших наименование «Нефанди». Исправленный и дополненный перевод книги, «Malleus Nefandorum», появился около 740 года.

500 – 550?: Для того, чтобы просвещать простых людей, Акашийцы строят на территории Дальнего Востока несколько монастырей и учат паломников своим Искусствам. Самый знаменитый из них, Шаолинь, вскоре приобретает грандиозную репутацию.

577: Ми Йео, одна из немногих женщин среди Мастеровых Далу'лаоши, создает боевые ракеты и пушки.

590 – 650: Монастыри Акашийцев вызывают гнев китайского императорского двора. 617 – 618 – нападение на храм Шаолинь; позже он неоднократно отстраивался, разрушался и вновь отстраивался.

610 – 623: Мухаммед основывает ислам. Различные провидцы противодействуют ему, но новообращенные мастера Батини (возглавляемые эль-Ассадом-аль-Габааром, «Великолепным Львом»), оказывают ему помощь в его трудах.

630 – 1000: «Золотой Век Ислама». Наука и вера процветают вместе. Основание Моктешаф аль-Нур («Собирателей Света») – 700 год.

610 – 800: Найдя убежище в Византии, различные гильдии Мастеровых возрождают Ars Praeclarus.

630 – 700: Безумная пророчица Азиза абд-Дауд основывает Город Пустошей, сталкивается с арабской сектой Священной Конгрегации. Прежде, чем умереть, предсказывает будущие Крестовые походы.

650: Озабоченный избыточным религиозным рвением мусульман, Хасан и-Саббах основывает Тафтани («Ткачей»), арабско-персидскую секту Высших Магов, чтобы защищать древние обычаи (и держать под контролем джиннов).

677: Византийский Мастеровой Августус Дедалус предает известности существование «греческого огня».

700+: Христианская церковь по всей Европе набирает вес, распространяя веру и свою доктрину. Несмотря на внутренние расколы и конфликт с греческой церковью, Ватикан постепенно обеспечивает себе надежный фундамент власти; Габриэлиты, Мессианские Голоса и другие секты работают в рамках Церкви, чтобы распространять Слово Божье.

724: *Саут-аль-Хараам*. Разные маги приглашены эмиссарами Батини, чтобы основать Сеть Веры. Впечатленные, разные секты объединяют священные места и свою мистическую силу в сеть Крэев и мистических убежищ. Вместе секты сражаются с безумными и инфернальными чародеями.

750 – 1000: Сеть Веры процветает, но со временем ее разрушают Крестовые походы и внутренние войны.

756: Падение аль-Малика аль-Маджуна ибн Иблиса. Союз дервишей Батини с Тафтани разрушает Оазис Вечного Блаженства и завершает эпоху Короля-дьявола.

767, Ночь середины зимы: *Pax Hermetica*. Двенадцать Герметических волшебников основывают изначальные Дома Гермеса в Дуренмаре (теперь Дурен, Вестфалия).

800: *Формирование Рыцарей Палатина*. Христианская секта воинов-мистиков присягает на верность Карлу Великому; будучи связана как с Габриэлитами, так и с Мессианскими Голосами, эта группа служит основанием для тамплиеров, госпитальеров и Небесного Хора.

876: *Завоевание Немрут Даги*: Орден Гермеса отнимает у некроманта-инферналиста Ковенант Доиссетеп. Позже (891) Орден переносит эту Часовню из Турции на Пиренеи.

997, лето: *Собрание Квадрата*. Немецкий Мастеровой Вольфганг фон Рейсманн созывает Мастеровых и торговцев со всей Европы; они собираются во Франкфурте и основывают общество Крафтмасонов.

1003 – 1012: *Война Герметического Раскола*. Дома Тремер и Фламбо уничтожают друидский Дом Диедне.

1022: *Примас* Дома Тремер со многими последователями становится вампиром. Основывает клан не-мертвых под именем Дома и скрывает правду в течение 150 лет. (Это относится на счет того, что в то время было плохо с коммуникацией).

1067: Основание Мистриджа.

1100 – 1300: Эпоха Крестовых Походов. Церковь и находящиеся под влиянием Габриэлитов рыцарские ордена развязывают всяческие священные войны и инквизиции против мусульман, язычников и еретических сект.

1118: Сэр Гуго де Пейн, король Балдуин II и Габриэлит сэр Давид де Браси создают орден Рыцарей Храма. Де Браси осуществляет связь между храмовниками и Кабалом Чистой Мысли. Аль-и-Батин прекращают контакты с европейскими союзниками.

1160: На поверхность всплывает *Китаб аль-Аласир* – арабский перевод древнего манускрипта, утверждающего, что при использовании корректной науки реальность податлива. Заново открытый в мавританской Испании, документ служит основой при формировании Дома Голо (а много позже – Сынов Эфира).

1171: Лоренцо Голо основывает Герметический Дом Голо Экс Мисцелланеа (Ex Miscellanea).

1175 – 1178: *Исход Драконов*. Обеспокоенные мощью Церкви, британские языческие маги открывают Пути Вик для магических животных.

1183 – 1190: *«Робин Гуд»*. Стефан Треванус основывает воинственную и находящуюся вне закона ветвь Крафтмасонов под Ноттингемом в Англии; объявляет войну местным Церкви и магам.

1185: Гонения на евреев привели к формированию *Лавим Кнессет Исроэль* («Львов Народа Израилева»), каббалистического общества магов – стражей.

1188 – 1193: После столкновений с Герметическим Домом Вердитиус, Голо откалывается от Ордена. Вместе с Габриэлитом Симоном де Лораном он основывает Гильдию Натурфилософов. В 1190 Лорана отлучают; в 1193 Гильдия раскалывается, члены присоединяются к гильдиям Мастеровых.

1195: Лоренцо Голо создает воздушный корабль, поднимаемый вверх шаром; гибнет при его взрыве.

1200 – 1300: Экстатические и танатические секты формируют рыхлое сообщество, *Дикшам Ананды*, чтобы защищать старые обычаи от мусульманских захватчиков.

1201 – 1325: *Война Массаса*. Изгнание Дома Тремер становится началом долгой войны; со временем она прекращается с истощением обеих сторон.

1206 – 1280: Альберт Великий, великий ученый, алхимик и теолог.

1210, весна: *Ковенант Крафтмасонов*. Будучи сыты по горло злоупотреблениями Герметиков и выкашивающими людей магическими болезнями, несколько торговых и ремесленных гильдий объединяются с Крафтмасонами в южной Франции.

1210, зима: *Падение Мистриджа*. Крафтмасоны нападают с пушками. Начинается осада; она заканчивается, когда предатель-Герметик (как говорят, чародей Тремер по имени Гримгрот) открывает секретный проход в замок. Очень немногим магам удалось спастись. Считается официальным началом Войны Восхождения.

1210 – 1266: Бич Степей. Огромные армии (часто возглавляемые монгольскими шаманами) разоряют Азию, Европу и Средний Восток. Далу'лаоши, Тафтани и У Лун были по большей части перебиты в борьбе; на то, чтобы восстановить былые силы, уходят десятилетия.

1214 – 1220: Далу'лаоши заново открывают ракетное дело; применяют его против монголов. Также разрабатывают воздушные змеи, способные поднять человека, и создают ранние летательные машины.

1240 – 1294: Карьера Мастерового Роджера Бэкона.

1231: «*Excommunicamus*». Официально провозглашена Инквизиция. При помощи Габриэлитов и Мессианских Голосов процветает охота на ведьм.

1250: *Союз «Золотой Гильдии»*. После войны с Гильдией Белого Льва (алхимики) три братства Ars Praeclarus – Золотого Колеса, Золотой Пирамиды и Золотой Монеты – объединяются и пополняют ряды Крафтмасонов.

1265: *Раскол Милосердия*. Связанные с Церковью маги расходятся по вопросу применяемых Инквизицией пыток. Мессианские Голоса объявлены еретиками, многие отлучены или убиты. Выжившие бегут из Рима и уходят в подполье.

1267 – 1268: Война гильдий Мастеровых в Англии. Заканчивается *Лондонским соглашением*, вдохновителем которого выступил Бэкон.

1274 – 1281: *Война Камикадзе* (Божественного Ветра). Монгольские и японские чародеи развязывают духовную войну за Японское море. Акашийцы поддерживают усилия японской стороны и устанавливают связи с сектами Синто.

1300: Антонио Велио и графиня Мариана Сабин основывают гильдию Повелителей Небес. Джиакомо дель Барба финансирует экспедиции на Дальний Восток и воссоединяет Далу'лаоши с европейскими гильдиями.

1310: В годовщину падения Мистриджа Совет Крафтмасонов планирует воссоздание Коллегиум Прецепти. Считается, что план принадлежит Раймонду д'Лавалю, но вдохновительницей также выступила его жена Катерина.

1312: Мастеровым по всему миру рассылается призыв; приглашены секты Далу'лаоши. Вследствие крестовых походов, Моктешаф аль-Нур либо обойдены приглашением, либо сами отказались участвовать.

1313: Тамплиеры оказываются преданы и объявлены вне закона; выжившие уходят в подполье и присоединяются к Кабалу Чистой Мысли.

1313 – 1314: *Первая Самашти*. Танатоик Сирдар Рустам *(непонятно, Сирдар – это имя или титул?)* созывает магов Индии, Среднего Востока и Европы на встречу в Персии. Это закладывает фундамент для более позднего Совета Девяти.

1315: Алхимик Белого Льва, герцог Луи Тристан де Варр основывает Солификати. В честь него будущие лидеры Солификати меняют имя на «Луи».

1314 – 1320: *Основание Баэрвальда*. Храмовник сэр Гарленд из Ларамея отрекается от христианства и бежит в Черный Лес. Вскоре основывает свободную языческую территорию внутри Священной Римской Империи, смешивает арабские, латинские и германские Искусства.

1320: Мама Муса, император Мали, открывает свое королевство для мусульманских Мастеровых и школяров. Многие европейские маги совершают путешествие туда, но обнаруживают, что им не рады. Несмотря на это, торговая гильдия Мали, Диула, направляет представителей на Белую Башню (1325).

1325, 16 февраля: Убийство архимага Йоассми Британской; рассказы утверждают, что она вознеслась в Небеса в обличье огромной птицы.

1325, 1 марта: начинается *Конвенция Белой Башни*. Башня Йоассми превращена в место встреч для Мастеровых. Вскоре ратифицирована *Декларация Башни Слоновой Кости* (25 марта), и существование Ордена Рассудка формализовано. Позднее представители создадут масштабную сеть между Европой, Китаем, Средним Востоком и Мали, управляемую советом Внутреннего круга. Основание или консолидация организаций Габриэлитов, Высокой Гильдии, Козианского Круга (Круга Гиппократа), Искателей Пустоты, Повелителей Небес, Крафтмасонов, Искусников и Солификати.

1330, 21 марта – 18 апреля. *Чистка в Парижском Университете*. Убийство – посредством Бича – Андреаса Литольфа бани Бонисагус, за которым последовал *погром*. Козианцы и Габриэлиты охотятся на магов, сначала в университете, потом в городе. Чистка заканчивается тем, что Герметический Ковенант Ле Иктус сжигается до основания.

1330 – 1420: Годы Чумы. Европу раздирает череда чудовищной силы эпидемий. Многие из них были обычной природы, некоторые – магической, несколько – и той, и другой. В отместку на известных магов нападают, а пользующиеся властью Ковенанты свергают – как Дедалеанцы, так и смертные.

1330 – 1500 «Войны Колледжей». Орден Гермеса и Орден Рассудка соперничают за великие умы Европы; оба учреждают новые или проникают в старые университеты по всему континенту, отбирая подающих надежды учеников в подмастерья или союзники. Время от времени льется кровь, но большинство конфликтов носят академический или политический характер.

1335: Солификати откалываются от Ордена Рассудка; подвергнутые травле, они покидают базы гильдии и рассеиваются.

1336: Осознав потребность в агентах скрытого действия, секретная ассоциация основывает Ксирафай, чтобы осуществлять или принуждать к осуществлению повелений Внутреннего Круга.

1340: Алексис из Венеции основывает Локус Пресидии, скрытый центр Просвещенной торговли, исцеления и науки.

1338: Чтобы обезопасить германские государства, Габриэлит граф Петер фон Белл основывает Гильдию Голодных Волков (также именуемую *Die Wolffgilde*, Волчья Гильдия), рыцарский орден, располагающий мистическими силами и продвинутым вооружением. Волчья Гильдия оказывает помощь немецким рыцарям, строит несколько крепостей.

1345 – 1350: *Война Пыльной Ведьмы*. Постоянные опустошительные действия секты чародеев, управляющих стихиями (Мародеров?), расположившейся возле пустыни Калахари, ставит под угрозу торговлю и урожаи Великой Зимбабве (Южная Африка); в ответ местные мистики формируют секты Нгома и Мадзимбабве.

1356 – 1360: *Чистка Кричащего Призрака*. Далу'лаоши и У Лун применяют новые изобретения против Акашийцев; тяжело пострадав, Акашийцы отступают в горы Монголии и Тибета. Это разжигает тайную войну, продолжавшуюся более ста лет.

1376: Козианец, доктор Ганс фон Роттенфельд основывает Бранденбургскую Лечебницу, колледж Просвещенной медицины.

1380: Фон Роттенфельд убит цыганским проклятием; в ответ Волчья Гильдия устраивает зачистку цыган в пределах Священной Римской Империи.

1387 – 1392: Повелители Небес восстанавливают чертежи воздушных судов Коло, начинают строительство прототипов с шарами. После многих неудач разработка судов завершается успехом.

1400 – 1405: Начало *Экспедиции Профундум*. Капитан Бернардо Марцани взлетает на Луну на воздушном корабле «Агамемнон». Возвращается в 1403 году, встречен с ликованием. Позже корабль взрывается при перевозке не-Пробужденных пассажиров. После конференции Повелители Небес решают следовать примеру Марцани; тайно строят флот Небоходов и тренируют для них особые команды.

1400 – 1435: Интенсивность стычек между Орденом Рассудка и местными магами нарастает; эпидемии, сражения и охоты на ведьм среди смертных так же становятся хуже.

1420?: *Год Великой Болезни*. Чума обрушивается на Зимбабве, выкашивая большую часть населения. Нгома и Мадзимбабве обвиняют друг друга и начинают воевать. По мирному соглашению, заключенному при посредничестве короля Кола'а Ти, Мадзимбабве высланы в глухие районы. Отношения остаются натянутыми.

Период Собрания

1415? – 1440: *Пришествие Провидца*. Пророк-Экстатик Ш'зар странствует от Среднего Востока до Северной Европы, предсказывая беду. Он идет от одного двора и Ковенанта к другому, но мало кто из магов слушает. Со временем, таковых набирается шестеро: трое Дивья (Акрит, Тали и Калас) и трое Примасов (Валоран, Найтшейд и Балдрик).

1416 – 1418: Баварский Мастеровой Адольфус Гент изобретает заводные танки и применяет их против папских армий и императора Св. Римской Империи. Основываясь на трофейных чертежах, Искусники и Крафтмасоны добавляют это оружие в собственные арсеналы.

1420 – 1445: *Война Тосканских Лож*. Различные гильдии, каждая из которых объявляла себя «истинными Масонами», сражаются на территории Северной Италии. Некоторые располагают секретами Солификати, связями с герметиками или отношениями с Крафтмасонами, но большинство – общества обычных смертных. Дипломат Луис принимает на себя управление несколькими враждующими гильдиями и возрождает Солификати (1445) под патронажем герметиков.

1425: Аппа Кровавый Топор, литовский языческий вождь, заключает договор с демонами, собирает армию адских сил, терроризирует Литву и взращивает Тезгула Безумного (1428?).

1428 – 32. Жанна д'Арк вызывает разделение Габриэлитов; хотя она и не маг, но похоже, что Бог коснулся ее. Открытый конфликт требует посреднического вмешательства других Конвенций; Жанна осуждена и принесена в жертву; Жиль де Рец, соратник Жанны, с отвращением покидает ряды, позже превращает свой замок в оплот инферналистов. Де Рец убит в 1440, но Шато де Рец остается могущественным инфернальным Крэем.

1430 – 1432: Штаб-квартира Дедалеанцев перенесена из Башни Йоассми в Белую Башню Лангедока.

1435 – 1442: *Марш Виндгарда*. Кристофер Виндгард, Генерал Истинного Креста, охотится на чародеев и союзников фей по всей Великобритании. В Ночь Середины Лета он нападает на языческое ритуальное празднество под Харрогатом в Англии. Лишь Найтшейд удается выжить. Виндгард метлой проходит по Британии, пока атака под Ньюри в Ирландии не вымораживает его войска, превращая их в лед. Он погибает от руки Найтшейд.

1438 – 1440: *Долгая Красная Ночь*. Проблемы на Шелковом пути приводят к новому конфликту между Акашийцами и индуистскими мистиками смерти. Страшась новых Гималайских войн, обе стороны вскоре отступаются.

1439 – 1441: Чума выкашивает несколько африканских племен и городов; видения говорят об исполинском белом призраке, который проходит по земле, подчиняя ее. Земли Мадзимбабве и Нгома нападают как друг на друга, так и на всех вновь прибывших.

1440: *Сожжение Баэрвальда*. Габриэлиты разрушают Баэрвальд. Выжившие язычники клянутся отомстить. В Черном Лесу развязывается полноценная война.

1440, Новый Год: Первое Собрание в Мистридже. Ш'зар, Валоран, Найтшейд и Балдрик ЛаСалль впервые встречаются на руинах Мистриджа, сопровождаемые свитой и союзниками из числа фей. После долгого обсуждения они решают создать Совет, после чего отбывают набирать остальных.

1441 – 1449. Участники Мистриджа рассеиваются; Найтшейд в одиночку отправляется в Америку по Путям Вик, возвращается со Звездой Орлов и другими коренными американцами; Ш'зар, Валоран и Балдрик распространяют весть от Северной Европы через Средний Восток до Азии. После напряженных переговоров и споров эмиссары начинают прибывать во Францию (1449).

1441 – 1446: В поисках причины эпидемий шаман Ниоба (дочь Кола'а Ти) выслеживает белого призрака в землях грез Мо-Мо Кен. Там она встречается со Звездой Орлов. Оба они едва не оказываются убиты в грезах белым призраком. Позже она встречает Ш'зара и Али-бен-шаара; ища способ положить конец мору, она решает присоединиться к их Собранию. С помощью отца она заключает мир между Мадзимбабве, Нгома и другими сектами; приводит их представителей с собой в Европу (1448).

1442 – 1452: *Десятилетие Охоты*. Языческие маги и феи выслеживают выживших из состава армии Виндгарда; террор царит на территори всей Британии.

1448, весна – лето: *Осада Доиссетепа*. Дон Терро Гонзага из Арагона и герцог Франциск Неверс из Лангедока атакуют Ковенант; после долгой битвы он взят. В ходе боя маги Герметиков (включая молодого Портоса Фиц-Эмпресс) перемещают основную цитадель в Иные Миры. Хитростью лишенные добычи, Дедалеанцы вырезают всех, кто оказывается оставлен позади.

1449, 14 июля – 20 августа. *Второе Собрание в Мистридже; Битва Огней*. Собрание привлекает атаку Крафтмасонов и Искусников. Наездники на драконах из числа Герметиков и Вербена бьются с Дедалеанскими боевыми шарами в воздухе, пока наземные силы сражаются в различных участках гор. Мистики одерживают победу, но гибнет много драконов. Тяжелые потери у обеих сторон.

1449 – 1456: *Возведение Горизонта*. Участники Собрания соглашаются создать общую Реальность в Иных Мирах; Примасы отправляются в свои родные земли, отдают ради общего дела мощные места силы и плетут могучие заклинания, чтобы создать новый отдельный мир в качестве будущего убежища. Крэи освящены и связаны воедино (1452 – 53); основатели сражаются с полубогом Урушлакхг'рун в мире духов (1453).

1450, весна: Колледж Меркурия (университет герметической магии) перенесен в Иные Миры, чтобы спасти его от участи Мистриджа.

1450 – 1493: *Крестовый Поход Вампиров*. Князья не-мертвых сходятся под Торнсом, Англия; воодушевляемые эмиссарами Тремер, они заключают пакт, объединяющий их семейства в «Камарилью». Более молодые вампиры по всей Европе восстают и втягивают в сражение многих магов и ученых-философов. Дом Титалус ненадолго раскалывается, но остается единым в ходе Великого Собрания.

1450 – 1453: Тезгул Безумный выводит орду из Литвы. Сжигает города по балтийскому побережью, среди руин возводит Купала Алка как монумент порока. Другие языческие секты противостоят орде и оказываются истреблены. Тошнотворный ритуал посвящает Крэй Кровавого Озера демоническим покровителям Тезгула.

1452: *Клятва Огня*. Разгневанные Дедалеанцы принимают резолюцию покарать вампиров и магов «страхом и пламенем». За охоту принимаются по-настоящему.

1453 – 1457: Герцог Риваллон де Корби, Honestus Resplendent Габриэлитов, объявляет открытую войну против Герметиков и язычников на территории Франции.

1453: Вербена основывают подводную Часовню Эска (Северное море), устраивают вторую Часовню в районе Баэрвальда.

1454: *Три Испытания Веры*. Строители Горизонта сражаются со злыми духами и инфернальными захватчиками, чтобы отстоять свою Реальность.

1455: В магической войне в Вене Козианцы и Высокая Гильдия выходят против герметиков и каббалистов. Позже силы Габриэлитов и Искусников осаждают четыре Крэя: Стоунхендж, Лайонесс (Британия и Франция), Каньон Ку-Дали и Двор Артаксеркса (оба в Персии). Последний из перечисленных потерян, но три других устояли.

1456: *Великое Празднество в Горизонте*. 30 апреля «двери» Горизонта открываются для магов извне. Несколько союзов заключены с пришедшими в гости феями. Ниоба выходит за Звезду Орлов (14 октября) и позже рожает ему двоих детей.

1457 – 1466: *Великое Собрание Традиций*. Огромное, раздробленное на фракции собрание производит на свет Девять Традиций. Политические игры, внутренняя борьба, дуэли и открытая война отмечают это событие. Многие секты и сообщества или сливаются воедино, или отпадают; Мадзимбабве присоединяются к танатической секте; Тафтани, Нгома и другие присутствуют, но отказываются быть присоединены к какой-либо из существующих групп. В гневе некоторые маги Традиций объявляют таких чародеев группой *Отщепенцев* – «обособившихся и ушедших в прошлое».

1461: Искатели Пустоты и Повелители Небес открывают тайную Часовню Портус Круцис в качестве базы для морских экспедиций и путешествий на Небоходах.

1460 – 1472: Тезгул обрушивается на Польшу и тевтонские государства. Несмотря на сражения, данные Волчьей Гильдией при поддержке Вербена и Небесного Хора, орда адских сил продвигается к Берлину, оставляя за собой Воющую Пустошь.

1464: Ниоба убита злым шаманом.

1466, Летнее Солнцестояние: *Постановления и протоколы Девяти Мистических Традиций*. Приняты в палатах Совета Горизонта. Совет становится официальным. Основание или консолидация Братства Акаши, Аль-и-Батин (Батини), Чакраванти (Эвтанатой), Небесного Хора, Говорящих-с-Грезами, Домов (Ордена) Гермеса, Провидцев Кроноса (Сахаджийя), Солификати и Вербена.

То, Что Суждено

1466 – 1470: *Марш Девяти*. Совет принимает Каллиасский Компактат, соглашение, которое поощряет создание кабалов, участники которых принадлежат к разным Традициям. Чтобы отпраздновать (и поддержать) Компактат, Совет назначает девять представителей (одного из каждой Традиции) в качестве эмиссаров, бойцов и товарищей. Первый Кабал служит свидетельством солидарности Совета и будущей доброй воли. Из Горизонта они совершают путешествие по миру, породив много легенд. Участники: Осенний Ветер (Акашийцы), Дауд-Аллах Абу Хишам (Батини), Цигнус (Лебедь) Моро (Чакраванти), сестра Бернадетт (Хор), Шагающий Ястреб (Говорящие-с-Грезами), Луи ДюМон (Герметики), Акрит Салоникский (Провидцы), Хайлель Теомим (Солификати) и Элоин (Вербена). (См. портреты на стр. 122 – 138 оригинала).

1467 – 1469. Вслед за Первым Кабалом складываются другие «смешанные» группы. В число самых заметных входят Круг Семи, Друа'ши и Люди Тени (Традиции), а также Легион Триумфа (Legion de Triumph), возглавляемый Риваллоном де Корби, Железные Псы, Круг Мастеровых и Общество Исцеления (Дедалеанцы).

1467: *Разрушение Гароша*. Первый Кабал сталкивается в этом французском городке с Легионом Триумфа; битва сравнивает Гарош с землей и воспламеняет чувства противников магов.

1469: Первый Кабал сжигает Купала Алку, изгоняет демонов, но на то, чтобы непосредственно противостоять Тезгулу, его силы недостаточно.

1470 – 1474: *Чума Нарывов*. Вслед за ордой Тезгула по северо-восточной Европе распространяется зараза. Жертвы покрываются нарывами и умирают в считанные дни. В Бранденбургской Лечебнице находят лекарство и останавливают чуму (1473 – 1474).

1470, весна: *Великое Предательство*. Хайлель предает Девятерых Риваллону де Корби, который собирает армию, Железных Псов и Легион Триумфа, чтобы встретить их в Нарбонне. Осенний Бриз, Дауд-Аллах и ДюМон убиты, так же, как трое Железных Псов и много солдат; Акриту и Хайлелю удается сбежать; Моро, Бернадетт, Шагающий Ястреб и Элойн захвачены и подвергнуты пыткам в Бриеннском замке. Моро умирает.

1470, лето: Силы Традиций под предводительством Акрита разрушают Бриеннский замок; вскоре после этого Хайлель оказывается пойман (или сдается сам).

1470, зима: Великий Предатель приговорен к Гилгулу и смерти. В ходе процесса Солификати переругиваются с другими Традициями и между собой.

1471, зима: Дипломат Луи убит соперником – Солификати; без него Традиция обрушивается, оставляя вакантное место в Совете. Некоторые алхимики уходят в Орден Разума; 12 получили убежище в Ордене Гермеса; большинство, побрезговав и тем, и другим, уходят и прячутся поодиночке. Оставшиеся Традиции создают на территории Горизонта Кварталы (Wards), размежевываясь друг с другом.

1472, зима: Железные Псы изводят и ослабляют силы Тезгула, однако и их самих перебивают одного за другим.

1472, 15 – 18 июня: Битва *при Гарце*. Магистраты Роланд Хоффманн и Георг дер Тапфере ведут Искусников, Козианцев, Волчью Гильдию и огромную армию смертных против Тезгула. Их усилия увенчиваются успехом, но цена огромна. Тезгул убит, Хоффманн героически погибает.

1473, 9 мая: *День Бдения*. Внутренний Круг объявляет праздник, чтобы увековечить победу над Тезгулом и самопожертвование Железных Псов. В Лангедоке, Лондоне, Флоренции, Париже и Гарце устраиваются празднества. Зрелища включают молитвы; демонстрации оружия и парады; ярмарки Искусников, где смертным открывается существование новых изобретений. Возле Белой Башни возводят огромную мемориальную скульптуру. *(прим. переводчика. Блин, сдержаться не могу. 9 мая – день победы немецких технократов над западнославянскими инферналистами…)*

1475: *Война Конкордии*. Услышав о бедственном положении Традиций, дер Тапфере разведывает порталы на Горизонт; ведет сквозь них огромные штурмовые силы. Они грабят и выжигают Горизонт, пока попытка осадить город Совета, Конкордию, не переламывает их усилия.

1480 – 1540: Доктор Георг (Иоганн) Фауст; незначительный маг, который стал печально известен.

1482: Альбертус Сентириум, Мастер Габриэлитов, убит с помощью магии. В качестве воздаяния разгорается череда боев и чисток. Понеся тяжелый урон, маги Традиций отступают и укрываются, образуют тайные сообщества. На некоторое время Война Восхождения затихает.

1486: *Malleus Maleficiarum*. Написанный и опубликованный смертными Инквизиторами – доминиканцами Генрихом Крамером и Якобом Шпренгером, «Молот Ведьм» причиняет больше вреда, чем все битвы Войны вместе взятые. Книга раздувает костры по всей Европе. Хотя Габриэлиты и участвуют в распространении «Молота», многие Дедалеанцы сами становятся жертвами последовавших Пылающих Времен. К тому времени, как в 1700-х костры охоты на ведьм выгорают, убиты миллионы магов, смертных и обитателей ночи.

1490 – 1501: *Семь Громов*. Побуждаемые излишествами Пап и магическими сражениями, семеро святых людей поднимают крестьянский крестовый поход на территории Европы (детали см. в Приложении).

1500: Последние 12 Солификати переименовывают свою секту в Детей Знания, но присоединиться к Совету отказываются.

Глава 3: По ту сторону Туманов

Хоть мы и делим этот скромный путь,

Как хрупко сердце, если одиноко!

О, дай же крылья глиняным ногам,

Чтоб к лицам звезд дотронуться в полете

- Loreena McKennit, “Dante’s Prayer”

Встреча

Агнеса, погруженная в размышления, шагала назад к манору под частым дождем. Как она и ожидала, ей совсем не понравилось смотреть на языческие костры в честь солнцестояния. Ее наставник все еще следовал старым путям, в то время как она веровала, что подлинная сила происходит только из десницы Господней. Но Агнеса уважала веру фон Ульма в землю, а он никогда не оспаривал ее собственную истовую веру в Спасителя, или страсть Бартоломео к ритуалу и процессу. Различные верования, многочисленные Пути, но единые цели: таковы были наставления, которые рыцарь предлагал своим протеже.

Молодая женщина остановилась у семейного кладбища фон Ульмов, ненадолго преклонила колени и помолилась за семью своего наставника – его жену, двоих маленьких сыновей и несчастную предшественницу Агнесы, в тайне похороненную на освященной земле. Агнеса много поняла за месяцы своего ученичества. Не последним в списке шло понимание того, что милосердие и жалость – нечто большее, чем просто добрые слова, сказанные во время мессы. Язычник или нет, фон Ульм был самым сострадательным человеком из всех, кого она встречала в своей жизни.

Ее молитвенное сосредоточение прервалось вскриком. Молния, вспыхнувшая вдали, озарила кладбище. Прищурившись в темноту, она заметила движение и услышала чавкающие звуки ног, покрытых грязью. Могильные призраки! Она зашептала молитву и медленно отступила от места упокоения леди Ульм.

Раскат грома напугал движущуюся фигуру; она поскользнулась и обронила свою ношу, упавшую с мокрым шмяком. Раздавшееся следом проклятие прозвучало достаточно по-человечески, и Агнеса шагнула вперед, чувствуя прилив гнева. Грабители, пришедшие обобрать семью ее хозяина. Ну, пока она рядом, этому не бывать. «Покажись, - крикнула она в тишине, наступившей после грома, откидывая лезущие в глаза мокрые волосы. – Осквернитель могил! Вор!»

Ветер донес до нее запах гниющей плоти. Агнесу передернуло. Новая вспышка молнии открыла ее взору молодого человека, мокрого насквозь и пытающегося вытянуть из грязи несвежий труп. Он замер, увидев ее; его волосы были мокрыми и всклокоченными. «Простите мне это вторжение, добрая сударыня, - сказал он. Его голос был приятным, его лицо – почти столь же приятным. – Я не хочу показаться непочтительным, но это мертвое тело может принести мне некоторую пользу».

Ее переполнила ярость. Перед ней был один из этих извращенных исследователей трупов, оскверняющих тела умерших во имя собственной гордыни. Она сглотнула подступившую к горлу язвительность. «Некоторую пользу? – Эхом повторила она. – Не собираешься ли ты разложить ее на столе, вскрыть ее и рисовать картинки ее внутренностей?»

«Нет! – Крикнул он в ответ. – Эта дама умерла от заражения крови; сейчас от него же мучается маленький ребенок в моей деревне. Если я смогу, то спасу его».

«С помощью трупа? Да ты обезумел!»

«Нет, - сказал осквернитель, качая головой. – Не с помощью трупа, но с помощью знания». Он уложил тело в мокрую землю и поднял руки, жестикулируя перед собой. «Миледи, знакомо ли тебе понятие прецедента? Если мы можем понять то, что было ранее, то можем быть в силах повлиять на то, что последует потом. Если я смогу выделить тот яд, что убил женщину, то, возможно, смогу спасти мальчика».

Агнеса хотела протестовать, но его слова звучали достаточно честно. Фон Ульм научил ее доверять своей интуиции, а этот человек, несмотря на то, чем он был сейчас занят, казался здравомыслящим. «Умирающий ребенок, ты сказал?» Он кивнул. Мгновение помедлив, Агнеса откликнулась: «Веди меня к нему. Я попрошу Господа о милосердии».

«Проси о чем хочешь, - отозвался гробозор. – Маленькому Марку пригодится любая помощь, какую ты сможешь предоставить». Он поднял свою гниющую ношу, морщась от запаха: «Но если ты идешь со мной, то иди быстрее».

Агнеса пригладила свои мокрые волосы, убирая их с глаз, и закусила губу. Чуть помедлив, она пошла следом.

Они были не одни.

Оставить мир позади…

Хорошая встреча, племянница!

Теперь, когда ты досыта накушалась несовершенным миром человека, пойдем со мной через Туманы. Это – земли, о которых говорят легенды, земли, которых жаждут смертные и в которые им никогда не удастся дойти. Время от времени какому-нибудь неосторожному пастуху случается пройти на ту сторону, разумеется (особенно в ночь вроде этой!), но он скверно подготовлен к подобному путешествию. Мне довелось много путешествовать (возьму на себя смелость так утверждать), и я – бывалый проводник, сведущий в мудрости многих культур. Доверься мне, и, возможно, мы выживем.

Во-первых, скинь это вонючее тряпье и присоединись ко мне у костра. Это освященное место, и ты не хочешь, чтобы городской смрад последовал за тобой. Как Персефона у ворот Нижнего Мира, мы хотим оставить смертный вес позади. Конечно, *возможно* пройти в эти миры с ношей, но намного легче – без нее.

Теперь подними голову, закрой глаза и почувствуй волнующий ветер. Когда над нами ясно сияет полная луна, проход становится легче, а тропинки сквозь Туманы – более ясными. В безлунные ночи правильные пути сложнее отыскать, а духи более настороженны и неверны. В тех местах, куда мы отправляемся, племянница, бывает всякое; если чувствуешь себя неуверенно, лучше не ходить.

Сейчас луна высоко, дождь каплет, а ветер любовно ласкает рябины. Отличная ночь, чтобы пойти прогуляться, так что встань и возьми мою руку.

И всегда делай то, что я тебе говорю, в точности. Иные Миры – не место для дураков.

Три Кольца: Микрокосм и Макрокосм.

Как наверху, так и внизу. Я полагаю, ты слышала это выражение. По сути, оно означает следующее. Что есть на Небесах, смутно отражено на Земле; что просачивается на Землю, то является призраком Небес. Также оно означает, что более значительные вещи обладают связями с более малыми, и наоборот. Если ты надеешься понимать магию, тебе придется понять то, что школяры называют микрокосмом и макрокосмом – принцип того, что малые и большие вещи сходны друг с другом и связаны этой сходностью.

Причем тут Иные Миры? Вот причем. Наш смертный мир – как человеческая кожа, туго натянутая поверх живого Творения. Жизненные соки пульсируют под этой кожей, и ветерки ласкают ее поверхность. В некоторых точках жизненные соки пляшут вплотную к плоти; в других местах они текут вокруг костей. Иногда, если где-то есть рана, они сочатся наружу, сворачиваются или даже брызжут. Когда они так себя ведут, то все творение болеет.

Подумай о своем теле как о зеркале Творения, и ты осознаешь его священность. Боги (или Бог, если тебе так больше нравится) создали это тело как отражение своих собственных тел; мы – отражение богов, а Творение – отражение нас. Запуталась? Говоря проще, Творение подобно человеческому телу. Его руки тянутся высоко, его ноги ступают низко, его сердце перекачивает соки, и его глаза видят всюду. Жизненные токи подобны элементам, а органы поддерживают эти соки чистыми. Некоторые из мест, которые мы посетим, подобны органам, другие – костям. Именно поэтому творить магию лучше всего обнаженной или, по крайней мере, очищенной: состояние тела эхом отзывается в твоем плетении. Когда ты имеешь дело с Иными Мирами, разница очень сильно заметна.

Представь, что твое тело – это ось гигантского колеса. Вокруг тебя вращаются три кольца. Первое, *Пенумбра*, отображает смертны мир, укутанный Туманами и освещенный сумраком; это – дыхание Земли. Второе кольцо, *Вишая*, отображает грезы богов, людей и стихий – голову, сердце и жизненные соки реальности. Третье кольцо, *Горизонт*, связывает их воедино и вмещает Небеса – душу этого мира и сущность колеса. Тень Горизонта, Контрариум, находится внутри Земли и вмещает Ады и Нижний Мир – кости и кишки Творения. В совокупности исследователи называют их *l'Umbra Haute*, или просто *Умбра*. Это название означает «Тень», но я думаю, что этот пренебрежительный ярлык умаляет истину. Иные Миры – нечто много большее, чем наши тени; на самом деле, возможно, это *мы* являемся *их* тенями!

Мы стоим на поверхности кожи мира; под нами пульсирует кровь Творения; над нами за пределами нашего досягания ожидает небесный свод. Чтобы путешествовать вовне, мы оставим эту кожу и, подобно дыму, поплывем в Туманы.

Туманы

Услышь меня, возлюбленный мой; я взываю к тебе через волны грезы, и в моих ушах шепчут голоса океанов света, и лишь в твоих глазах начинается это мое странствие

- Faith and the Muse, “The Dream of Macsen”

Давным-давно наша Земля была создана как место между Небесами и Нижним Миром. Как и человек, она несовершенна, но жизненно важна, будучи площадкой торга между Божественными, Адскими и Земными побуждениями. Туманные границы этой рыночной площади переливаются на грани видимости, слишком эфемерные, чтобы коснуться их, но достаточно реальные, чтобы увидеть их, если ты смотришь достаточно пристально.

Теперь открой глаза и узри Туманы; после захода солнца они видны лучше, но они всегда рядом, если ты знаешь, как смотреть. Как покровы Неведения, которые защищают смертный разум от истинного масштаба Творения, Туманы Периферии (Periphery) скрывают Иные Миры. Чтобы дотянуться до них, ты должна войти в этот туман с широко открытыми глазами и душой – так же, как ты должна пронзить Туманы Неведения, чтобы Пробудиться для магии.

Где ты можешь найти Туманы? Разумеется, где угодно! Они веют по улицам Венеции так же доступно, как омывают английские пустоши, хотя мало кто из людей может заметить их в городах, тем более больших. Но они есть там; по ночам они набирают наибольшую силу, но они присутствуют при дневном свете, просто их труднее увидеть. Эти Туманы отмечают порог между смертной Землей и Иными Мирами, между кожей, небом над ней и кровью под ней. Любое путешествие начинается с них.

Периферия и Барьер

Прежде, чем мы войдем в Туманы, оглядись. Заметила на это смутное сияние, на острый привкус в воздухе, касания ветра, почву на твоих ногах? Насколько они более живые, более яркие, чем обычно, не находишь? Школяры называют это *Периферией*, а обычные люди – просто *осознанностью*. В этом состоянии полу-бодрствования мы ощущаем Творение намного более жизненным образом; каждое ощущение – как ласка, и его не получится проигнорировать.

В этом состоянии ты видишь вещи, которые никогда не увидеть смертному: цвета души, которые окружают всякое живое существо; узоры магических течений; и, конечно же, клубящиеся Туманы, которые невидимы для не-Пробужденных глаз. Когда-то в этой Периферии обитали все люди, пока они не утратили Благодать и не затуманили свои глаза. Когда ты овладеваешь самыми простыми из Искусств, осознанность возвращается. Первая же магия, которой ты научаешься, возвращает тебе это зрение.

Возьми мою руку и иди со мной к Туманам; их искрящаяся пелена кажется холодной, но гостеприимной. Когда ты ощущаешь их ледяной поцелуй, ты *касаешься Барьера*, преграды, которая удерживает наши миры порознь. По большей части эту тонкую стену невозможно пройти, если ты не овладела Искусствами Духа; в определенных местах или в определенное время, однако, даже самый косноумный банкир может пройти прямо насквозь и обнаружить себя в стране фей.

Мистические Бассейны и Перекрестки

Подобные места пересечения называются *Регио*, *Крэями* или Отмелями. Между ними есть тонкая разница. Регио светится присутствием Иных Миров, но остаются за пределами досягания смертных. Крэй создает проход между этим миром и Иными; Барьер остается неповрежденным, но тонким, и проходить сквозь него становится намного легче. Мистическая энергия накапливается в Крэях и часто принимает форму Тасса, или воплощенной сущности магии. Все подобные места пульсируют магической силой; любой посетитель может ощутить в них странность.

Отмель – это более состояние, чем место; иногда смертный мир просто «мельчает» - Барьер соскальзывает, и любой мужчина или женщина может пройти на ту сторону. Перекрестки, Крэи, Регио и некоторые праздничные даты знаменуются заметными Отмелями; Иные Миры просто вплывают в этот. Есть причина тому, что Самхейн, Бельтэйн и полнолуние являются могущественными днями, племянница: они – времена Отмелей. В подобные времена мистические покровы расступаются, и духи проскальзывают сквозь них. Если в такую ночь ты в дороге, лучше бы тебе быть готовой к приключению. В другие дни, вроде Рождества и Пасхи, Барьер утолщается, и мистический пульс слабеет. Для христианской публики это дни безопасные и счастливые: Бог дарует передышку от ужасных духов и укрепляет Свой народ.

Ты ведь слыхала о Резонансе, так? Хорошо! Этот принцип силен в Иных Мирах. Сильные эмоции или значительные события заставляют мистические бассейны выходить из берегов, и такие события оставляют следы на окружающей территории. Поле боя пульсирует ненавистью и болью; долина, где играли свадьбу, - смехом и нежными чувствами. Эта поляна была местом, где

разбилась великая любовь; даже в середину лета здесь сохраняется прохладное и меланхоличное настроение. Я прихожу сюда, чтобы напомнить себе, что ничто не вечно.

Великие события оставляют могущественные следы; краткие касаются земли, но задерживаются только в мелочах. Где-то далеко отсюда, как мне говорили, некий вождь принес тысячу людей в жертву темным богам; место, где он это сделал, Кровавое Озеро, так осквернено, что ты можешь почувствовать его за сотню лиг. На руинах Авалона (да, легенды правдивы!) в камнях эхом отдаются сила и честь, даже несмотря на то, что этот двор пал сотни лет назад. В местах вроде этого, где произошло маленькое, но сильное событие, надо быть чувствительным, чтобы ощутить Резонанс; но, несмотря на это, он все равно присутствует. Когда ты проходишь сквозь Барьер, то можешь ясно увидеть его следы.

Прохождение В Туманы

А как же мы это делаем? Тут есть три пути. Ты можешь войти в транс, оставить свое тело и лететь в астральной форме; ты можешь изучить Искусства Духа, раздвинуть нити Барьера и пройти сквозь него; еще ты можешь предоставить другому магу открыть проход, а потом проследовать за ним. Последние два пути легче в одних местах и ситуациях и намного сложнее в других.

Первое Искусство – штука ненадежная. Большинство чародеев так делать не умеет, и даже те, кто умеет, находят его утомительным. Астральный странник оставляет все инструменты и одежды, становится призраком и отлетает, держась за серебряный шнур. Тело странника остается позади, в состоянии, близком к смерти, и уязвимое. Он может пересечь сотню лиг, не затратив ни мгновения, но останется нематериальным; силу тела заменяет сила разума. Когда такой странник возвращается, то часто может проспать несколько суток.

Второй метод, *хождение в Тень*, распространен больше всего. Ты настраиваешь себя на Иные миры и используешь свои Искусства, чтобы стать подобным эфемере – веществу духов. Чем меньше ты на себе несешь, тем легче; как я уже сказала, для рыцаря в полном доспехе *возможно* пройти сквозь барьер, но одетые небом (*skyclad*, т. е. нагие) странники испытают меньше затруднений. Оказавшись на другой стороне, ты светишься, как призрачный огонек, озаряемый огнем жизни. Если ты обладаешь этим навыком, то можешь вернуться в любой момент, но устанешь ты не меньше.

Третий способ самый простой: предоставь другому магу открыть проход. Однако в смысле возвращения ты зависишь от милости этого мага – как ты сейчас зависишь от моей.

Ну вот… Начнем?

Внутреннее Кольцо

…ежели ни час, ни время действия или инвокации не обозначены особо, то много лучше совершать таковые эксперименты ночью, поелику для Духов много легче появляться в мирной тишине ночи, нежели в течение дня. И… следует делать это в месте укрытом, удаленном, тайном, удобном и подобающем для подобного Искусства, в коем ни один человек не обитает и не посещает его часто…

- Великий Ключ Соломона, Книга Вторая

Старые Дороги: Пути Вик

Я собираюсь доверить тебе секрет – секрет, хранимый от христиан и римлян, которые терроризировали наши земли. Некогда Вик странствовали, прорезая Пути по Иным Мирам. Они оставляли отметины этих троп как наследство для нас, и мы в эти дни ревностно охраняем их.

Отметины Вик невидимы для смертного глаза; чтобы увидеть их, позволь своим чувствам унестись в Периферию, а потом оглядись. Если бы ты обладала соответствующей подготовкой, знаки стали бы вполне ясными; последовав по ним в Туманы, ты открыла бы Путь. Видишь вон тот странной формы нарост на этом древнем дереве? Это знак, который мало кто может прочесть и еще меньше кто – понять. Мы, знающие секреты, можем замечать такие знаки, находить двери на Пути и ступать на них из смертного мира *без того*, чтобы входить в Пенумбру. Когда ты узнаешь знаки, которые ведут на Пути Вик, хорошенько охраняй их. Наши враги были бы очень рады их вызнать.

Старые Дороги ведут всюду, куда ты можешь вообразить, и на них ты встретишь ни разрушенной колеи, ни оживленного движения. Время от времени тебе может повстречаться волшебный зверь, или овраг, или крутой обрывистый холм; целеустремленный путник, однако, может пересечь мир из конца в конец, ни разу не перейдя реку или море. Можешь себе представить, как полезны могут быть подобные обходные пути – и как разрушительны они могли бы быть в руках завоевателя. Открыв тебе этот секрет, я доверила тебе тайный долг. Ни золото, ни пытка не могут считаться достаточной причиной, чтобы его предать.

Не то чтобы на этих Путях так уж легко находить путь; на самом деле совсем наоборот, пробовать это стоит только опытной ведьме. Эти Дороги *бесконечны*, племянница, и, если ты не будешь осторожна, то можешь странствовать по ним вечно. Сущее намного больше, чем любой из нас может воспринять. Некоторые Дороги ведут в Лондон, другие – в Берлин, некоторые – в земли, которые я никогда не видела, а иные – к самим звездам. Проводники на подобном пути – доверие, чистота, воображение и целеустремленность; говорят, что Пути проведут тебя туда, куда ты хочешь, только если ты сама по-настоящему представляешь, как туда попасть.

Эти Пути не для всех; даже изначальные мистики на них чувствуют себя неспокойно. Возьми мою руку и иди со мной; видишь, о чем я? Тьма по обе стороны, будто шторм над пустошью; клубящийся туман, сияющий, как в сумерки, и так близко, что вдыхать больно; где-то вдали призрачный вой, будто отпевают кого; почва неверная, а корни – как руки воров. Это не реальность плоти и не реальность духа; она касается всего, но не принадлежит ничему. Следи за корнями под ногами: эти леса – якоря Творения, в самом истинном смысле «деревья мира». Магия и наука бесполезны на Старых Дорогах: мы в месте души, а не трюков человечества. Здесь каждый звук приглушен; каждый свет – как дымка. Даже в Аравии на Путях всегда холодно, и солнце никогда не светило на них. По обе стороны мерцающие Туманы соединяют эту реальность со всеми остальными. Чтобы добраться до своей цели, ты должна отринуть страх холода, закрыть глаза, шагнуть в Туманы и молиться, чтобы место, где ты шагнула на ту сторону, оказалось нужным.

Старые Дороги представляют собой испытание – и безжалостное испытание. Я слыхала о волшебниках много сильнее меня, которые отправились в странствие и никогда не вернулись. Когда Найтшейд и Уильям Грот, основатели нашей Традиции, отправились в свои одинокие странствия, то оба пошли обнаженные, поодиночке, вооруженные лишь ножами и верой. Они путешествовали в места, о которых никто никогда не слышал, и вернулись с людьми, которых никто раньше не видел. Это – истинная магия Путей: пройти по ту сторону того, что ты знаешь, и вернуться, чтобы рассказать об этом, конечно, если ты вообще вернешься. Старые Дороги требуют отваги, веры и мудрости. Не имея всех трех, путник пропал.

Пенумбра

Давай оставим Пути и обеими ногами ступим в Туманы. Не бойся, я тебя не выпущу. Чувствуешь этот укус холода? Это Барьер. Сейчас мы проходим сквозь него и идем в Тень, оставляя Пути за спиной.

Оглядись: Туманы рассеиваются. Узнаешь свой родной город? Он *и правда* выглядит немного по-другому, озаренный сумраком и духовной сущностью, а? Добро пожаловать в Пенумбру, теневую сущность смертного мира – или, может быть, *реальный* мир, тень которого – мир смертных. Здесь истина о каждом человеке или месте сияет, как роса на паутине, и бросает тебе вызов: осмелишься ли ты посмотреть на вещи как они есть?

Я раньше говорила о Крэях и Регио; теперь посмотри на них в более чистой форме. Поле боя – выгребная яма черной ярости, сквозь которую пробиваются разряды крови. Долина бракосочетания сияет светом и отдается призрачными мелодиями. Поляна утраченной любви, кажется, плачет, ветви на ней склонились и мокры от кристальных слез. Это – мир живых символов; в мистических местах эти знаки пылают, как клеймо.

В местах послабее символы менее ярки, но они тоже есть. Видишь лавку кузнеца? Присмотрись поближе, увидишь толстую сеть паутины, которая ползет по ее стенам, почти невидимая на камне. Посмотри на тени возле таверны, увидишь демонов опьянения и лености, которые скачут у двери. Глянь на хижину повитухи: обрати внимание на слабое мерцание, будто свеча горит у постели больного ребенка. Поверь мне: на манор своего барона ты смотреть не захочешь! Это зрелище я приберегу до тех пор, пока ты не станешь более сильным магом.

Тут работает еще один секрет: ты видишь то, что ты *ожидаешь* увидеть. Ты и я смотрим на природный пейзаж; маг – Мастеровой созерцал бы кружево форм, сияющих сетей и священных узоров, начертанных рукой его Бога; некромант (прости, что я плююсь при этом слове!) видел бы то, чего желает его сердце – пространство живой смерти, полное воющих призраков и осыпающееся в разложении. Три видения, место одно; теперь ты понимаешь, почему я назвала это дыханием нашего мира.

Греза Фей

Грезы людей сияют в Феерии, земле между Пенумброй и миром смертных. Как и Пути Вик, эта *Греза* существует сама в себе, касаясь всего, но ничему не принадлежа. Увы, в наши дни грезы темны: когда люди закрывают глаза, чтобы уснуть, то голод, война, чума и злодейство обретают форму. Как призрачные демоны, эти фантазмы наводняют искаженную разновидность Пенумбры – отражение мира, как его видит безумец.

Лишившись иллюзий, воинство фей, стражей Грезы, не так давно захлопнули свои ворота и заложили их засовами, даже для себе подобных. Ах, конечно, народ фей все еще существует на земле, но в оглушенных, более бедных обличьях: подменыши, покинутые своими родичами и оставленные скитаться по тусклой и запятнанной местности. Неудивительно, что они так гневны…

Не всякий пейзаж грезы настолько враждебен; в некоторых местах, к которым питают пристрастие более добрые феи, *фрихолды* сияют, как ледяные гобелены. Некоторые из них – крепости; другие – тайные долины; а иные – бесконечные поля с поющими ручьями. Темные, неблагие феи предпочитают более зловещие реальности: леса с привидениями, кровавые реки и пещеры глубоко под землей. Эти наводненные тьмой места, однако, остаются реальностями фей: они ярки, как палитра художника, соблазнительны, как поцелуй, и опьяняют, как бочонок вина.

Мало кто из магов входит в Грезу без сопровождения фей; зачарование, которое открывает ее человеческим глазам, передается с едой и питьем хозяев – подменышей, - или с прикосновениями более нежного сорта. Как бы угрюмы они иногда не были, феи все еще любят романтику; зачастую они балуют нам подобных свиданиями или вечеринками: танцы, питье и занятия любовью в подобных соединениях могут увлечь тебя в реальность фей – по крайней мере, на время. На время…

Это мерцающее кольцо неподалеку отсюда отмечает празднество; я бы сводила тебя туда, но нам еще предстоит долгое путешествие. Может, в другой раз. Пойдем обратно в Туманы, и мы вступим во второй слой…

Среднее Кольцо

Какою ты стихией порожден?

Все по одной отбрасывают тени,

А за тобою вьется миллион…

- Уильям Шекспир, Сонет 53

Хождение среди духов – искусство больше интуиции, чем навигации; нет ни границ, ни преград, ни ориентиров на местности, только течения инстинкта. Иные Миры, конечно, обладают структурой – но она эфемерна. Когда ты там, инстинкт становится твоей лампой, а привычка – твоей дорожной палкой. Карта этих миров хуже, чем бесполезна: она лжива.

Даже ярчайшие лампы не способны пронзить этот Туман, но Лунные Пути с их духовным светом сделаны из более прочного вещества. Посмотри вон туда: этот сияющий мост и есть один из таких путей. Его страж – дух Луны. Ярким светом он пронизывает туман и аркой уходит кто-знает-куда. Под нашими ногами он был бы ровным и прохладным – как по росе идти. Жаль, что сейчас мы не можем этого сделать: я боюсь раздражать духа Луны. Интересно, куда привел бы нас этот Путь?..

Можешь думать о Лунных Путях как о Старых Дорогах, проложенных лунным светом и находящихся под распоряжением служителей Небесной Госпожи. Чтобы пересечь их, тебе нужно договариваться с духами. В зависимости от фазы луны, это может быть просто или очень, очень опасно: духи новолуния робки и рады угодить, но духи полной луны любят драться. Поскольку сейчас мы путешествуем при полной луне, пока что лучше избегать этого Пути. В любом случае, я знаю другой, получше. Как-нибудь в другой раз, однако, этот мост мог бы провести тебя прямо в какой-нибудь Двор, Крэй или Реальность… это если тебе хочется их посетить.

Дворы и Эфирные Реальности

Что такое «Двор»? Всего-навсего величайшая из Эфирных Реальностей. Знаю, знаю: «А что такое Эфирная Реальность?» Это место, отделенное от клубящихся Туманов, вздымающееся из облаков или над забытыми путями, место, которое наполовину отражает смертный мир. Я сказала «отражает наполовину», поскольку Эфирные Реальности представляют собой отличающееся зрелище. В то время, как наш живой мир тускл и ограничен, Эфир достигает титанических масштабов. Каждый Эфир – это мир сам по себе, вмещенный в Среднее Кольцо, но большой, как любое королевство. В пределах Эфирной Реальности плоть – это плоть, а не дух. Законы такого места, однако, по человеческим меркам часто странны. Замки вздымаются в небо на целые лиги, вода течет вверх, деревья сделаны изо льда, а звезды убаюкивают друг друга колыбельными. Воистину это подлинные царства магии!

Одним Реальностям придают форму боги, другим – маги, а некоторым – события, которые никто не способен контролировать. Старые Боги живут в замшелых крепостях и непроходимых лесах: греческий Олимп, Валгалла северян, даже Тир-На-Ног и пиктский Аэл. Некоторые ведьмы, которых я знаю, строят убежище, где драконы и единороги будут в безопасности; одна легендарная Реальность (где-нибудь по соседству с Валгаллой, я полагаю) стягивает в себя сущность Войны во всех ее формах, сталкивая одни души с другими в вечной схватке; другие просто *есть*, не связанные никакой целью, кроме как озадачивать посетителя.

По христианскому понятию, Эфиры – это владения прикрепленных к Земле (Earth-bound) ангелов и сбежавших из Ада демонов. Когда Бог придавал Творению вид, Он поместил вокруг мира слои, отделяющие святую чистоту Небес от испорченности Земли. В этих слоях устроились духи, создавая для себя маленькие полу-мирки. Пророк, которого я однажды встречала, говорил, что, когда прозвучат последние трубы, Эфиры и будут теми звездами, что падут, и теми чашами гнева, что разольются по всей Земле. Какой прелестный образ, а?

Пока что Эфиры парят в пределах Среднего Кольца; до них можно добраться посредством хождения в Тень, или через магические ворота, связывающую Землю с какой-то конкретной Реальностью. Во многих Крэях или Ковенантах есть потайные двери, которые ведут в какой-нибудь Эфир; некоторые волшебники, особенно из Герметиков, ведут регулярную торговлю с Иномировыми духами, и Эфиры становятся рынками для их сделок. И, кстати, для смертных такие места запечатаны не совсем наглухо; время от времени Отмель проступает сквозь Туман и связывает какую-то Эфирную Реальность с Землей. Подобные проходы держатся краткое время, но в это время смертный может встретиться лицом к лицу с легендой.

Дворы Стихий

У каждой из стихий есть свой собственный Двор, построенный задолго до рождения человека. Из них могучие духи направляют судьбы людей. Сообразно тому, как Дворы вращаются в пределах Среднего Кольца, их прохождение смещает наши жизненные соки и направляет Пробужденную Сущность внутри нас.

Ступай осторожно – горячие камни обожгут тебе ноги! Этот путь ведет к Цитадели Бронзы, Огненной реальности, где мерцают гнев, отвага и очищение. Я там бывала; там некомфортно, но чище, чем в Адах, где используется огонь более темного сорта. В центре этой Реальности над расплавленным морем возвышается замок более огромный, чем все дворцы Англии. Дым возносится к Небесам, как молитва, и саламандры – огненные духи – снуют по извилистым мостовым.

Возможно, нам стоит сходить к Вечному Морю, где Вода скрывает древние секреты. Разумеется, мы не могли бы дышать без нашей магии, но ундины – великодушные хозяйки, до тех пор, пока ты не зависишь от их доброй воли и не принимаешь их игры слишком серьезно.

В Земляной Утробе шебаршатся ворчливые гномы; они так медленно говорят, что у кого-нибудь из них может уйти месяц на то, чтобы поздороваться с тобой. Их мир темен, но время от времени его озаряют потоки лавы, когда их Реальность навещает огонь. Пыль достаточно густа, чтобы удушить тебя, но стабильность этого места как-то успокаивает.

Я взяла бы тебя на Несущиеся Облака, но я не уверена, что ты умеешь летать. Не обладая этим Искусством, ты была бы беспомощна в Царстве Воздуха, носимая неустанными ветрами, пока сильфам и бродячим огонькам не вздумается позволить тебе упасть. И поверь мне, падать там долго!

Наверное, лучше всего будет, если мы просто выйдем здесь, рядом с Благим Лесом. Дерево, чтобы ты знала, это тоже стихия, хотя алхимики и не считают его таковой. Еще есть Цитадель Железа, где встречаются юндао, но эти элементали – металлические люди со скверными характерами и похотливыми наклонностями – слишком жестоки, на мой вкус.

Меньшие Райские Кущи

Ты выглядишь усталой. Мы ненадолго остановимся. Пока мы отдыхаем, посмотри в небо. Видишь, как солнце кажется ближе, а воздух – более чистым? Христиане сказали бы, что мы

сейчас на Пятом Небе, Реальности Марса и добродетели Стойкости. Ангелы, если мы на них наткнемся, будут отважны и агрессивны. Лучше оставаться настороже.

Согласно христианскому счету, Бог положил между Землей и ее Горизонтом восемь слоев. Каждый слой соответствует одной добродетели. Управляемые ангелами невысокого ранга, эти небольшие райские кущи образуют селения для душ, которые слишком чисты для Чистилища (да, туда мы тоже доберемся!), но недостаточно – для Рая. Я слыхала, что добродетельные маги, на которых обрушился Бич, иногда оказываются перенесены сюда, а когда они оказываются готовы вновь спуститься на Землю, то их возвращают обратно.

Насколько я понимаю, Первое Небо следует за Луной и укрывает те души, которым требуется Стойкость; Второе соединено с Меркурием и представляет жажду Правосудия; Третье, Венера, предназначено для истинных Возлюбленных; Четвертая Реальность, Благоразумие, соответствует Солнцу; мы в Пятой; Шестая – для Справедливых, Седьмая – для Сосредоточенно Размышляющих (вот уж куда мы можем идти без опаски!); Восьмая парит меж звезд и выделена для Верных и Милосердных; Девятый слой – тот, который маги называют Горизонтом, «первой подвижной вещью», которая окружает Землю. Наконец, наиболее добродетельные из всех путешественников могут быть допущены до взгляда на *Эмпиреи*, Двор Высочайших.

Лично я никогда не встречала мага настолько чистого, чтобы быть допущенным настолько высоко, так что я не могу говорить о правдивости этих историй. На мой вкус, эти малые райские кущи больше похожи на Аннун, Вигрид или Елисейские Поля. Впрочем, если ты готова путешествовать дальше, я могу провести тебя к золотому мосту – я знаю о мосте, который ведет на сам Горизонт.

Внешнее Кольцо

О Муза! Ты, что лавром преходящим

Себя не величаешь, но живешь

Среди небесных клиров на Олимпе,

Венчанная бессмертными звездами,

Зажги, о Муза! творческое пламя

В моей груди; прости меня, коль правду

Украшу я цветами и в стихах

К твоим еще свои прибавлю чары

- Торквато Тассо, Освобожденный Иерусалим

Корона Горизонта

Эта сверкающая лента над нами – скорлупа Творения, высший уровень Царства Земного и конец нашего искания. Простираясь над Творением, она охватывает все сущее и служит основанием для звезд. Ни один океан не столь безбрежен, ни одно пламя не столь ярко, ни один лес не столь величествен, как эта Божественная Корона. Воистину, эти Эмпиреи должны быть троном богов.

Но даже сюда временами забредают путники: иногда – чтобы совершить паломничество к звездам, временами – чтобы вырезать себе трон из материала небесного свода…

Реальности Горизонта

Маги никогда не были почтительной публикой: наши силы слишком богоподобны, чтобы позволить нам обладать подлинным смирением. Но, даже несмотря на это, существуют вещи, которые заставляют добродетельных дрожать… например, создание Реальностей Горизонта, святилищ, сотканных из нитей Творения.

Вспомни Эфирные Реальности. Реальности Горизонта – вроде них. Однако в то время, как Эфиры существую сами по себе, Реальности Горизонта созданы великими волшебниками, которые вырывают сущность из могущественных Крэев, вплетают ее в миры и затем вспарывают Горизонт, чтобы поместить в него эти миры и напитать их Изначальной Силой. Это огромное, рискованное предприятие; Бич повергает во прах большинство из этих гордых чародеев. И все же, как люди строят соборы на телах своих собратьев, так и эти волшебники творят Реальности Горизонта. Это опасно, но иногда необходимо, особенно если для тебя уже разожгли костер охотники на ведьм.

Подобные Реальности немногочисленны, но до ужаса впечатляющи. Самая мощная из них называется «Горизонт» по названию драгоценного камня, который был огранен для ее создания. Когда Совету Девяти Традиций потребовалось место для собраний, Найтшейд и остальные решили построить «храм в небе». То, что они создали, много больше храма – это королевство волшебников, дикое и пространное, в котором Совет обрел безопасность, а волшебные звери – убежище. Вся Бретань не смогла бы вместить эту Реальность, которая дрейфует, подобно великому кораблю, на ладони Горизонта.

Как я слыхала, есть и другие места вроде этого: Доиссетеп, перенесенный из его горных руин; Хелекар, индусский дворец черепов; Фор Коллегис Меркурис, герметический магический колледж; или Персеус Санктум, порт Небоходов…

Что такое Небоход? Я скоро до этого доберусь… Достаточно сказать, что Реальности Горизонта не так редки, как когда-то; не уверена, что это хорошо.

Реальность Горизонта – это воплощенное высокомерие, но это довольно естественно. Все маги хотят быть бессмертными; возможно, Реальности Горизонта – это отражения их желания стать подобными звездам… или героям меж этих звезд.

Зодиак, Fragmenti и Vada

Легенды говорят о великих странниках, которые прошли Старыми Путями в само небо. Там они стали новыми звездами и озарили небеса сиянием своей славы. Теперь они вдохновляют судьбу тех из нас, кто все еще остается тут, на Земле. У ученых, разумеется, рассказ звучит по-другому. По их мнению, наш мир находится в центре сферы. Солнце, луна, стихии и планеты кружатся в этой сфере, проходя вокруг Земли подобно непрерывному колесу. Пока колесо не остановится, эти небесные тела уравновешивают наши жизненные соки, освещают нашу ночь и направляют руку Госпожи Фортуны.

Звезды заполняют сущность Среднего Кольца и влияют на все, что ниже. Сущности в магах – Фуро, Кастеллум, Мэр и Сусурро, - направляются этими звездами. Более того, стихии магии (Девять Искусств) находят свое наилучшее выражение в Фрагменти и Вада – отражениях этих принципов. Как и звезды, эти тела вращаются вокруг мира, заключенные в объятия Горизонта.

Фрагменти – это жилища древних и могущественных богов, которые правят Искусствами. Школяры называют их римскими именами: Меркурий, бог Связи; Плутон, бог Энтропии; Марс, бог Сил; Венера, богиня Жизни; Юпитер, бог Материи; Нептун, бог Разума; Луна (Luna), богиня Основ; Уран, бог Духа; и Сатурн, титан Времени. Некоторые маги, с разрешения этих богов, сооружают

Ковенанты в соответствующих реальностях. Большинство из нас просто избегает этих миров: они суровы по любым меркам, а уж тем более, по человеческим стандартам. Хотя мне и довелось путешествовать во Фрагментум Жизни, это не то путешествие, которое я бы стала рекомендовать.

Вада более эфемерны – это реальности, находящиеся в тенях, которые отбросили Фрагменти. Как и Фрагменти, каждая Вада соответствует какому-то мистическому принципу. В отличие от Фрагменти, которые напоминают Земные Реальности с причудливыми пейзажами, Вада – хаотичные места, водовороты энергии, которая может порвать мага на куски. Я знаю, что эти места существуют, но я ни разу не встречала кого-то, кто бы совершил путешествие в Ваду и выжил. Некоторые говорят, что Искания, которые мы проходим, совершенствуя свои Искусства, уносят нас в эти места; однако, учитывая странную природу этих Иных Миров, это утверждение сложно подтвердить – или опровергнуть.

Контрариум: Нижний Мир

Этот атлас полон картами Ада. Он использовался, когда Орфей совершил путешествие в Нижний Мир, чтобы найти Эвридику; его карты обожжены и попорчены адским пламенем и отмечены следами укусов Цербера.

- Chorus*, Prospero's Books*

Теневая сторона Небес – это Контрариум, или Нижний Мир, и мы не станем его посещать! По мнению христиан, он ведет вниз от Чистилища в Девять Адов и, в конце концов, в Бездну в сердцевине мира, где их Дьявол обречен держать свой двор в конце времен.

Мы все знаем сказания о Нижнем Мире: о дворе Хель, о лесе Рогатого Бога, о Чистилище для душ, которые оказались слишком хороши для Ада, но не были спасены Небом. Это место настоящее. Оно расположено под кожей мира и укутано в вечную ночь. Его тени ложатся на мир живых в Пенумбре (помнишь, я говорила, как Пенумбру видел бы некромант?), но поглощают все на своей стороне бурлящего черного Урагана – темного зеркала Туманов, окружающих мир живых.

Чтобы отправиться в Нижний Мир, тебе лучше быть мертвым, тупым, безумно могущественным или все сразу. Одна секта магов под названием Чакраванти утверждает, что путешествие в Нижний Мир обостряет их способность ценить жизнь. Лично я предпочла бы хороший танец на Бельтэйн! Все же, возможно, однажды ты захочешь совершить странствие вниз; если так, не забудь взять с собой какой-то знак, напоминающий тебе о мире живых наверху, и избегай Искусства Энтропии! В Нижнем Мире оно на самом деле привлекает к тебе демонов.

В некоторых местах туннели или провалы ведут в Ады из освещенных солнцем миров; там ты можешь блуждать, пока призраки не покажут тебе путь к твоей цели – или не пожрут тебя за нарушение границы! Между нижними глубинами и более высокими Землями Теней, странствуют где придется неуспокоенные души, бредущие сквозь Ураган – или уносимые им. Вскоре ты столкнешься с яростным черным штормом, который отрезает верхнее Чистилище от камер мертвых. В Нижней Бездне эти несчастные проводят свои куски вечности, воя в клетках, построенных из извивающегося материала душ. Настоящие Ады ждут ниже.

Христианское Слово рисует Ад как место, где огни не угасают и черви не утихают; художники, у которых воображение побогаче, населяют Ад зверовидными демонами, зияющими пастями и инфернальными пытками. Эти вещи тоже реальны, хотя я не могу сказать, предназначены ли они для *всех* нехристианских душ, или для душ, которые были проданы, или для настолько злых, что никакое другое место их не примет. В сердцевине этого Нижнего Мира, как мне говорили, лежит исполинская яма, широкая, как море; она ожидает дня, когда Бог христиан призовет Своих людей домой и ввергнет Дьявола во тьму и пламя. Если тебе все это кажется привлекательным, то

поступай как знаешь и наслаждайся своими путешествиями. Я не стану присоединяться к твоей идиотской затее!

Кроме того, у меня есть еще один последний секрет: могут быть вещи и похуже, чем сам Ад…

Пустота Небес

Церковь утверждает, что небо – это скорлупа, и небеса выгнуты, как купол собора, изнутри усаженный звездами. За пределами этого великолепного потолка верующих ожидает Бог. По ту сторону нет ничего.

Я говорю, что это не так.

Как и тот, от кого они взяли свое название, Дедалеанцы отправляются в небо на крыльях, чая коснуться лица Господа. Я видела, как их небесные корабли при лунном свете поднимаются и подхватываются ветром. Их лампы сияют, подобно звездам, и потом исчезают. Большая часть людей тоже исчезает, но время от времени какая-нибудь команда возвращается с круглыми от ужаса глазами и рассказами, словно вышедшими из уст безумца. Я слышала, как они сплетничают в таверне, пьянее, чем можно упиться одним только вином. Их свидетельства говорят о титанах, о ангелах и демонических сущностях, которые вновь разжигают Войну в Небесах. Возьми одного такого любовником, и он расскажет тебе о Пустоте столь безграничной, что все океаны мира в сравнении с ней не больше капель дождя. Паря в вечной ночи, звезды и малые миры зияют, как пустые своды – или как комнаты, где на страже стоят дьяволы.

Матрос (один из Небоходов, о которых я говорила раньше) рассказал мне о пыльном красном мире с полузасыпанными руинами и легконогими тварями. Очевидно, не эти существа построили памятники, которые видел мой возлюбленный, но и они оказались не без своих талантов. Впав в ярость, они ободрали двух человек до костей и нанесли рваные раны тем, кто пытался их спасти. Мой любовник показывал мне их укусы – в жизни не видела ничего похожего.

Свод Небес – это иллюзия. Корона Горизонта – это охранительная граница, которая удерживает монстров темного Гадеса. Если Небо ждет за пределами миров, то оно очень, очень далеко.

Для этих людей их находка составляет тайну, которую они не смеют раскрыть. Поступив так, они бы обрекли себя на подземелье и костер, но еще хуже то, что они осознали бы: их Церковь лжет. Неудивительно, что у этих людей в глазах ужас. Они искали узреть Господа, а вместо этого обрели Его отсутствие. Только будучи опутаны потными простынями или искусным заклятием очарования, способны они очистить свои умы от Пустоты вовне. В своих собственных залах эти люди молчат. Их выдают только их сны.

Пустота разжигает голод, знаешь ли, а Дедалеанцы жадны до Просвещения. Они доищутся правды, даже если для этого им придется бросить вызов Аду и Бездне. Они по-тихому поднимают в небо все больше кораблей в надежде, что один из них найдет Бога. Я готова поспорить, что они прячут свои бортовые журналы в дубовые сундуки, или сжигают, когда пустоты становится невыносимо много.

Возможно, звезды поглядят на тебя в ответ.

Думай об этом, когда устремляешь взор в небо.

Пошли. Давай пойдем домой.

Глава 4: Персонажи

Какое образцовое создание человек! Как благороден разумом! Как безграничен способностями! Как значителен и чудесен в образе и движениях! В делах как подобен ангелу, в понятии - Богу! Краса мира! Венец всего живого! И что ж для меня эта эссенция праха?

Гамлет, акт 2, сцена 2

Уроки и соперники

Повсюду вокруг Агнесы располагались ветхие свитки, животные в клетках и эликсиры в глиняной посуде. Игнорируя тело, которое теперь, аккуратно вскрытое, лежало на покрытом пятнами дубовом столе, она преклонила колени перед ребенком и коснулась его лба тыльной стороной ладони. Маленького мальчика терзала лихорадка, и она ощущала зловоние заразы и смерти. Перебирая четки, молодая женщина начала молитву об исцелении.

Чужак не терял времени даром. Он разложил на деревянном подносе разные кусочки плоти трупа и пробовал на останках свои жидкости и снадобья. Поднос шипел, наполняя сложенную из торфа хижину мерзким дымом. Агнесса мельком глянула на него; молодой человек изучал свои образцы и делал быстрые заметки в толстом томе, обернутом в кожу. Его рука была спокойна и уверенна; он просматривал старые заметки в книге.

«Женщина умерла потому, что рана стала отравленной, - пробормотал он. – Но что, если я удалю источник отравы?! И очищу рану натуральными антисептиками, как-то «львиной лапой» либо Alchemilla vulgaris? Я полагаю, ребенок поправится».

Агнесса оборвала свою песню и замерла с открытым ртом, когда он начал править нож на оселке. «Ты собираешься разрезать плоть этого мальчика? Если ты хочешь исцелить его, попроси Господа вмешаться!»

«Мальчик поправится быстрее, если ты перестанешь скулить и поможешь мне, - отозвался чужак. Он отложил нож, смешал сухие листья в треснувшей кружке и залил их водой. – Держи, лей это на его рану. Очисти ее получше». Агнеса тупо уставилась на протянутое ей снадобье. «Быстро! Он умрет вопреки твоему Богу и моей науке, если мы не поторопимся».

Агнеса стиснула зубы, взяла смесь и начала лить ее на раненую руку мальчика. Она содрогнулась, когда наружу потекла гниль. Чужак ободряюще кивнул и подошел с ножом.

«Ты все сделала хорошо. Теперь, леди, я буду работать, а ему будут нужны все молитвы, что ты знаешь».

Агнеса закрыла глаза и продолжила свою песню.

Создание персонажа

When godlike art has, with superior thought,

The limbs and motions in idea conceived,

A simple, form, in humble clay achieved,

Is the first offering into being brought:

Then stroke on stroke from out the living rock

Its promised work the practiced chisel brings,

And into life a form so graceful springs,

That none can fear for it time's rudest shock.

Когда искусник, уподобясь Богу,

Черты и образ завершил в мечтах,

Сначала образ воплотится в прах

И миру в глине явится убогой.

И лишь затем движения резца

В руке умелой снимут лишний камень,

И высекут из камня жизнь, как пламень,

Как искру, что спустилась от Творца…

— Michelangelo Buonarroti, "If Well Conceived"

Чтобы использовать волшебство, нужно стать волшебным существом. Чтобы Пробудиться, необходимо шагнуть из толпы и прижать к груди свое предназначение. Магус, таким образом, есть не просто «пользователь магии», но существо воображения, страсти, силы и видения. Соответственно, тот, кто играет магом, должен отстроить свое творение, начиная с фундамента. Судьбу вашего чародея не определяют случайные броски кубиков; он – то, чем вы его сделаете.

Магус рожден в вашем воображении. Нижеследующая система в общем определяет то, на что он способен, а на что – нет, но именно вы предоставляете дыхание жизни, которое превращает лист с точками и этикетками в персонажа. Эта глава ведет вас сквозь процесс создания и показывает вам, что делать с вашим магом по мере его совершенствования. Но наши правила холодны и сухи; мистическая искра творения исходит от вас.

(Заметка. Много материалов в этой главе основано на системе сторителлинга. Игрокам, с ней не знакомым, имеет смысл просмотреть раздел «Основные Правила» в Главе VII прежде, чем продолжать.)

Живой Камень

Создание персонажа подобно скульптуре: вы начинаете с необработанного камня (концепции), придаете ему форму по своему желанию, после чего режете и полируете отдельные детали, пока персонаж не станет вам подходить. Высекание персонажа в пошаговом режиме описано в таблице «Создание Персонажа». Раздел «Черты» описывает каждую составляющую персонажа более детально, но сам процесс прост.

По мере того, как вы высекаете, задавайте себе вопрос «Почему?». Почему у вашего персонажа есть навыки, которыми он обладает? Почему его Атрибуты слабы или сильны, и какой эффект эти предрасположенности оказывают на его жизнь? Ища ответов за пределами точек, вы обнаружите, что ваш магус обретает форму сам собой.

Шаг первый: Концепция

Прежде, чем вы можете сказать, что ваш магус *может*, вам следует решить, что он *есть*. Простейший способ это сделать – спрашивать себя: «Кто?», «Почему?» и «Как?». Кем он был прежде, чем Пробудился? Почему он выбрал жизненный путь, которым следует; путь выбрали за

него, или он принял большинство решений самостоятельно? Как он научился тому, что знает? И как он теперь прокладывает свой путь в мире? Ответы можно найти среди концепций, которые вы выберете в качестве необработанных заготовок.

- Несколько обычных *концепций* можно найти в таблице «Создание Персонажа». Выберите ту, что покажется интересной, и дорабатывайте ее дальше. Ваш выбор не ограничен ими, но они предоставляют хорошую площадку для старта.

- *Магическое общество* персонажа много расскажет о нем: мы склонны связываться с людьми, которые на нас похожи. Обществу вашего мага следует отражать его натуру, и оно будет влиять на его обучение и на то, какие союзники и ресурсы ему доступны. Про общества рассказывается в следующей главе.

- *Сущность* (Essence) Мистической Самости мага предоставляет вам схему его желаний. Требования Даэмона склонны находить дорогу в личность чародея, толкая его на пути, которых он может и не понимать.

- Отдельные стороны личности мага проявляются как его *Натура* (Nature) и *Поведение* (Demeanor) – *Архетипы*, которые отражают его «внутренний» и «внешний» темпераменты.

Натура персонажа описывает нутро его личности – чего он хочет, во что верит и какие методы использует, чтобы реализовывать свои потребности. Когда он действует в соответствии с этими предпочтениями, чародей «возобновляет» свои очки Силы воли (см. ниже). Натура, таким образом, служит ключом к уверенности мага в себе и мире.

Его *Поведение*, с другой стороны, описывает то лицо, которое он показывает окружающим. В эпоху Темной Фантастики, впрочем, быть честным – не всегда хорошая идея. Мудрый чародей скрывает свои мотивы под маской более «приемлемой» личности – Архетипом Поведения. Только близкие друзья знают магуса за этой маской.

По большей части волшебник действует так, как предполагает его Поведение; его подлинные мотивы, однако, происходят из его скрытой Натуры. Эти Черты предлагают вам общий курс для отыгрыша персонажа, и предполагают более конкретные Атрибуты и Способности.

Шаг Второй: Атрибуты

Эти Черты отражают физические, социальные и ментальные предрасположенности мага – то, чем он *является*, в противоположность тому, что он *знает*. Каждая Черта выглядит как точка на листе персонажа; каждая точка соответствует одному десятигранному кубику, который бросают, когда нужно сделать что-то важное (см. Главу VII).

Что более важно, Атрибуты описывают то, как вашего персонажа видят другие. В общем, чем больше у него точек в каком-то Атрибуте, тем лучше он развит. Каждый персонаж начинает с одной точкой (*) в каждом Атрибуте; далее вы тратите очки персонажа, чтобы поднимать эти Черты на более высокие уровни. Три точки (***) – это вполне достойно. Пять точек (*****) обозначают предел человеческих возможностей.

Девять Атрибутов поделены на Физические, Социальные и Ментальные категории. Никто не может быть велик во всем сразу; в «Маге» предполагается, что каждый персонаж особенно силен в одной области (первичная группа), достаточен во второй (вторичная группа) и слаб в третьей (третичная группа). Вам предоставляется семь точек Атрибутов для того, чтобы потратить в первой группе, пять – во второй и три – в самой слабой. В каждой категории вы можете тратить эти точки по своему усмотрению. Мускулистый маг может выбрать своей первичной группой Физическую; Сила 4 и Выносливость 4 оставят ему довольно низкую Ловкость 2.

Концепция вашего персонажа, вероятно, предложит путь распределения его Атрибутов: Искусники и Стражи предпочитают Физические Атрибуты, в то время как Ксирафай и Сенсуалисты (Sensualists, Сладострастники) более склонны к Общественным. Если вы недовольны своими изначальными Атрибутами, вы можете потратить свободные очки (см. ниже), чтобы поднять их позже.

Шаг третий: Способности

Способности представляют Таланты, Навыки и Знания, которые ваш маг приобрел в течение своей жизни. Первая группа описывает врожденые дары, вроде глаза художника; вторая содержит навыки, оттачиваемые практикой, вроде стрельбы из лука; третья же отображает образование, например, тайные знания о вампирах.

Как и Атрибуты, Способности могут иметь значение от * до *****; Способности, однако, начинаются с нуля. Ваш магус хорош не во всем; вам надо выбирать его навыки. Опять же, поможет хорошая концепция персонажа: когда вы знаете предысторию персонажа, то довольно легко подобрать к ней таланты и подготовку.

Так же, как и Атрибуты, Способности поделены на сильную, среднюю и слабую категории. На этот раз первичная группа получает 13 стартовых очков, вторичная получает девять, а третичная – семь. В этих группах вы можете распределять очки по своему усмотрению – до определенной степени.

Ни одна Способность в начале не может иметь показателя выше 3. Эти Черты можно улучшить за счет свободных очков, но при создании персонажа они ограничены: 3 или ниже.

Шаг Четвертый: Преимущества

Преимущества – это уникальные ресурсы или способности – награда за везение в жизни. У них нет приоритетов, как у Атрибутов и Способностей – каждое Преимущество само по себе, и у вас есть заданное количество точек, которые можно между ними поделить. Как и другие Черты, Преимущества можно поднять, тратя на них свободные очки.

Дополнения представляют ресурсы, союзников или владения, которые находятся под контролем вашего персонажа. Маги в процессе создания персонажа получают семь точек Дополнений.

Сферы измеряют контроль чародея над элементами Творения. Более подробно разобранные в Главе VIII, эти Преимущества отражают мистическое знание мага и то, как он им распоряжается. Каждый чародей начинает с шестью точками Сфер. Их можно потратить на усмотрение игрока, с двумя ограничениями: ни у одной Сферы значение не может быть выше, чем Арете персонажа, и ни один начинающий маг не может начинать со значением Сферы выше трех.

Большинство магов начинает свою «карьеру» с одной Сферой *сродства* – Искусством, которое отражает их основной темперамент. Обычно, хотя и не всегда, эта Сфера имеет какое-то отношение к их Пробуждению и проявляет себя в их личности; ведьма с привязанностью к Жизни, например, окажется будет личностью прозаичной и здравой, а Искусник, чье сродство – Силы, будет неугомонным и склонным командовать. По большей части Сфера сродства имеет самый высокий показатель и отображает начальную подготовку мага.

Некоторые персонажи – обычно мифические звери или необыкновенные спутники – обладают Особыми Преимуществами наподобие крыльев, когтей, огненного дыхания и прочего в том же духе. Эти Черты заходят далеко за пределы нормальных человеческих способностей; они не являются Истинной Магией, но направляют сверхъестественные силы таким образом, каким

большинство людей неспособно. Мало кто из магов обладает подобными Преимуществами – а начинающие чародеи не получают ни одной точки, которую можно на них потратить, - но у многих странных существ они есть (см. вкладку).

Альтернативные персонажи

В хронике Крестового похода Чародея вам не обязательно играть магом: неПробужденные спутники или Братья, магические звери и старшие товарищи тоже могут быть вариантами. Вместо Сфер и Арете подобные персонажи начинают со следующими Чертами:

НеПробужденный спутник – возлюбленная мага, или приятель, или лучший друг, etc. – не обладает мистическими силами, но компенсирует их отсутствие какими-то выдающимися навыками или положением. Заметьте, что этот персонаж не обязан быть слабее мага и даже может быть «старше по званию». Примеры: Малютка Джон, Moonglum, Тарма, Габриэль. Черты: Атрибуты 6/4/3, Способности 11/7/4, Дополнения 5, Базовая Сила воли 3, Свободные очки 21.

Магическое существо – единорог, дракон, фамилиар etc. – которое сопровождает мага или магов из соображений привязанности, любви, общих интересов или по другим причинам. Вопреки стереотипам, такие существа едва ли могут считаться «монстрами»: человеческого они вида или иного, их дела столь же значимы, сколь и дела любого мистика. Примеры: Рамоди, Уоррл, Кот в Сапогах, джинн Аладдина. Черты: Атрибуты 7/5/3, Способности 11/7/4, Дополнения 3, Базовая Сила воли 5, Свободные очки 21, Особые Преимущества 6.

Необыкновенный спутник кажется обычным человеческим существом, но обладает неким мистическим талантом, который выходит за рамки возможностей смертного. Это не совсем маг, но он на две головы выше большинства смертных. Примеры: спутники барона Мюнхгаузена, сэр Гавейн, Нимуэ, Эовин. Черты: Атрибуты 6/4/3, Способности 11/7/4, Дополнения 5, Базовая Сила воли 5, Свободные очки 21, Особые Преимущества 3.

Дополнительную информацию по правилам создания персонажей и Особым Преимуществам смотрите в книгах: «Правая Рука Восхождения» и «Мир Тьмы: Бестиарий Ушедших».

Шаг пятый: Завершающие штрихи

Эти последние особенности покрывают наиболее личные стороны вашего персонажа – те, что растут по мере того, как талантливый новичок становится Магистром.

- Арете измеряет силу просветленной воли чародея. Сочетание уверенности, понимания, мудрости и чистой силы, Арете делает мага магом.

Каждый Пробужденный персонаж начинает создание персонажа с одной точкой в показателе Арете; дальше можно поднять эту Черту свободными очками, но при создании персонажа максимум равен 3 (начинающие персонажи с высокими Арете слишком быстро становятся слишком могущественными). Показатели всех Сфер должны быть равны или ниже, чем Арете чародея; у мага с Арете 2 не может быть Жизни 3. В отличие от многих других Черт, Арете измеряется от 1 до 10, а не от 1 до 5.

- Сила воли показывает самоконтроль мага. Как и Арете, Сила воли измеряется от 1 до 10. В отличие от Арете, эта Черта ничем не ограничена, и ее можно тратить, чтобы предоставить магу преимущество (см. «Сила воли»). Сила воли начинается с 5 и может быть поднята свободными очками.

- Квинтэссенция показывает количество «запасенной» мистической энергии в распоряжении чародея; Бич отображает «худую судьбу», которую маг своими действиями навлек на себя. Обе этих Черты отмеряются на колесе в листе персонажа. Новый маг начинает с чистого листа – ни одной точки Бича, а количество Квинтэссенции равно количеству точек в Дополнении Даэмон. Квинтэссенцию можно поднимать свободными очками; поднимать же показатель Бича не захочется никому!

- Свободные очки позволяют вам дальше подстроить своего персонажа под свои вкусы. Вы получаете 15 свободных очков, но будьте осторожны – различные Черты стоят по-разному (см. таблицу создания персонажа). Также помните, что показатель Сфер не может быть выше трех или показателя Арете персонажа, смотря что выше. На свободные очки нельзя купить новые точки в чем-либо, однако на них можно поднять Способности выше ограничения в 3 точки.

Дыхание Жизни

Все перечисленное покрывает грубую механику создания персонажа. Хороший персонаж, однако, есть нечто больше, чем лист с точками и показателями. Чтобы отполировать эту высеченную из камня фигуру, вам, вероятно, захочется описать некоторые вещи относительно нее – вещи, которые выходят за рамки очков и описаний Черт.

Внешность

Мы склонны определять вещи в понятиях того, какими мы их видим. Так как же выглядит ваш мистик? Черта «Внешность» определяет «уровень» его привлекательности, но не описывает особенности персонажа. Будет ли он мускулистым коротышкой, или высоким и худым, или крупным в кости, или тонким, как тростинка? Какого цвета у него волосы, какого – глаза? Как звучит его голос, и какие жесты он использует? Ответы на эти вопросы позволят вам нарисовать мысленный портрет вашего вымышленного «себя» и во многом определить, как на него реагируют люди.

Вера, Стиль Магии и Инструменты

В эпоху Возрождения верования человека *чрезвычайно* важны. Людей сжигают на костре за поклонение «неправильным» богам, или за поклонение «правильному» Богу «неправильным» образом. Христианин ли ваш мистик, или иудей, или язычник, или мусульманин? В этом сеттинге атеистов очень немного. Чьей вере он следует, и насколько он ревностен в ней? Приемлет ли он науку превыше мистицизма, и если так, насколько глубоко это влияет на его поведение? Помните, что личность, вера которой выделяет ее из толпы, напрашивается на проблемы. Во что она верит, и как это отражено в ее личности?

Эти вопросы следуют за нашим магом в залы могущества. Магия и религия оказываются странными возлюбленными, и часто их порождением оказывается конфликт. В XX веке магус-Герметик может не считать чем-то необычным идею делить свою Часовню с буддистом, ведьмой и католическим священником, но его предтеча в XV веке видит вопрос совершенно в другом свете!

Вера каждого мага привносится и в мистические Искусства; в конце концов, магия берет намерения и веру и придает им форму эффектов. Если ваш персонаж применяет магию, не лишним будет знать, как он это делает. Что делает ваш мистик, чтобы придать форму своим Искусствам? Во что он верит, и как эта вера направляет его руки? По мере того, как ваша хроника разворачивается, ответы могут оказаться жизненно важными.

У всех магов есть стили магии и ритуальные инструменты – принадлежности Великих Искусств. Эти инструменты направляют намерения твоего чародея и сплетают их в заклинания и ритуалы. В каждой практике свои верования, стиль и инструменты, и различные общества предпочитают определенные практики (см. Главы V и VIII).

Маг-новичок окружает себя ритуальными инструментами: начинающему персонажу нужно по одному инструменту на каждую Сферу, которую он знает. Вербена с тремя разными Сферами, например, в своих действиях будет нуждаться как минимум в трех разных ритуальных инструментах. Она производит эти действия в соответствии с неким данным стилем, который вы выбираете, создавая персонаж. Стиль отражает ее верования, придает форму ее действиям и описывает ее ритуальные инструменты. Со временем великий магус может подняться выше своих инструментов (см. описание Арете). До тех пор, однако, нужно будет каждый раз выполнять тот или иной ритуал (см. несколько вариантов в разделе «Стили Магии» в Главе VIII).

Специализации

У всех Черт есть определенные Специализации – элементы навыка или Искусства, в которых персонаж может быть особенно искусен (см. Черты). Соответственно, ваш персонаж может выбрать одну специализацию на каждую Черту, рейтинг которой 4 или выше. Маг с 4 точками в Скрытности (Stealth), например, может специализироваться на том, чтобы не издавать лишних звуков доспехами – к Навыку Скрытности добавляется специализация «Доспех». Обладать Специализациями полезно. Они отображают опыт и, когда делается бросок кубиков, дают вам преимущество.

Имущество

Вы можете исходить из того, что у вашего персонажа есть легкий доступ к адекватному количеству снаряжения и денег. «Адекватность», естественно, зависит от того, кем является ваш чародей: у цыгана вряд ли найдется полный латный доспех, а у богатого рыцаря, вполне вероятно, найдется. Чем подсчитывать каждую вещь, которой владеет ваш персонаж, просто определите, что он носит с собой в каждый конкретный момент времени – и учтите, что люди не шляются по окрестностям, нагруженные вьюками со снаряжением (по-настоящему экзотическое снаряжение может потребовать Дополнений Ресурсы или Магическое Сокровище; опять же, см. «Черты»).

Причуды

Какого рода причуды есть у вашего мага? Склонен ли он сквернословить? Или он пахнет, как немытая овца? Или у него (или у нее) есть привычка фальшиво петь, пока спутники не захотят его придушить? Хорошая причуда придает персонажу ощущение идентичности, а заодно дает Рассказчику возможность ее обыгрывать.

Мотивация

Наиболее важные для отыгрыша вопросы могут быть таковы: «Чего хочет мой персонаж?», «Почему он этого хочет?» и «Что он будет делать, чтобы этого добиться?». Опишите его мотивации, и вы получите краткое руководство по поведению своего чародея.

Люди ничего не делают «просто так» - даже у маньяков есть свои причины, хотя всем остальным эти причины могут казаться спорными. Мотивы могут быть простыми потребностями («Я голоден и хочу есть»), важными целями («Я хочу спасти мою дочь от язычников») или

определяющими всю жизнь навязчивыми идеями («Я хочу сжечь каждую книгу, которая противоречит Священному Писанию»). У большинства людей есть ведущая цель, две-три сопутствующих и бесконечное количество кратковременных потребностей.

Истории приключаются, когда одна сторона чего-то хочет, а другая сторона хочет чего-то другого; драматизм возникает, когда эти интересы пересекаются. Хороший персонаж обладает мотивациями, которые припекают ему зад – а заодно и тебе, его игроку. Скучные мотивы ведут к скучным играм; возбуждающие мотивы, могущественные мотивы, опасные мотивы – вот эти силы создают истории, которые стоит рассказывать!

Смертная жизнь

За редкими исключениями, маг не рождается в башне волшебника с гримуаром в одной руке и жезлом в другой. До своего Пробуждения чародей не отличается от других; после он может быть скрытным, настороженным, но все равно останется смертным. У чародеев есть *жизнь* – любимые, семьи, соперничество и профессиональная деятельность. Эти жизни не исчезают, когда магия поднимает голову; напротив, они часто принимают совершенно новое значение.

Маг идет по трудному пути, уравновешивая невероятную силу со скрытностью и человечностью. Страшно быть магом в мире, где «Не должно оставлять ведьме жизнь» - заповедь, подкрепленная огнем. Когда вы создаете своего мага, разберитесь для себя, кого он любит, кого ненавидит, кем он был до того, как Туманы расступились, и кем он все еще притворяется, хотя бы ради спасения собственной шкуры.

Имена в Ремесле, Титулы и Теневые Имена

Чтобы отметить начало своей новой жизни, большинство чародеев после Пробуждения или выхода из подмастерьев принимает *имена-в-ремесле* (craft names). Поступая так, чародей говорит: «Я не тот, кем был раньше». В различных практиках имена присваиваются по-разному, но во всех есть общее: мистика узнают не по имени, данному при рождении, по крайней мере, в среде его коллег-мистиков. Соответственно, присвойте своему персонажу имя или титул, чтобы отмечать его личность в мире магии. Оно может быть простым («Изабелла Белая») или по-Герметически сложным («Изабель ле Бланк, Четвертый Страж Заходящего Солнца, Призывающая Западный Ветер и Умиротворительница Теней, *Ласиль Альиль и Иададд*») – сообразно обществу, которое вы выберете (см. Главу V). Это имя, однако, является очень важным, и его следует использовать как общеупотребительное в компании мистиков.

Прелюдия

Теперь, когда ваша скульптура завершена, ей нужны зрители. Ей нужна сцена, на которой она сможет сделать свои первые вздохи и превратиться из куска грубо обработанного камня в персонажа великой игры.

Когда вы отполировали детали, принесите завершенного мистика к своему Рассказчику; возможно, вы приложите короткую историю ранних дней мага или быстро обсудите несколько моментов, требующих уточнения. Прежде, чем игра начнется, ваш Рассказчик может провести прелюдию – сольную историю, в которой ваш персонаж войдет в сеттинг грядущего повествования. В большинстве случаев вы будете отыгрывать момент, когда тусклый мир скользнул в сторону и в жизни вашего персонажа воссиял свет магии (см. Прелюдию в начале этой книги в качестве примера). Как только вы влились в движущуюся игру, вы становитесь одним с вашим персонажем. Что говорите вы, говорит и он. Добро пожаловать на зрелище.

Эти первые строки могут выявить вещи, которых вы и не ожидали; существует целый мир разницы между скоплением точек и говорящим персонажем. Если Рассказчик позволит, вы, возможно, сможете подправить несколько Черт, чтобы привести их в соответствие магу, возникшему в ходе прелюдии, или немного изменить концепцию. Возможно, вы планировали создать ведьму-Вербена, но она вышла больше похожей на кого-то из числа Герметиков. Ничего страшного – «Маг» как раз про перемены. Не чувствуйте себя привязанным к своей изначальной концепции, если в процессе игры мистик начинает вести себя по-другому.

Вопросы Персонажа

Как мы уже обсуждали, полезно еще до начала игры разобраться с важными людьми и движущими силами в жизни вашего мага. Чем больше пустых мест вы заполните заблаговременно, тем лучше будет ваш образ персонажа. Чем больше вы спрашиваете «Почему?», тем больше нового откроете о роли, которую выбрали играть. Вот некоторые вопросы, которые стоит обдумать.

- Сколько мне лет? Где я вырос, и насколько приятным (или неприятным) было то время, пока я рос?

- Что я люблю и почему? Мои родители живы? Есть ли у меня братья, сестры, возлюбленные или дети? Кто мои лучшие друзья, и как я с ними встретился? Знают ли они, кто я, или я сохранил эту часть своей личности в тайне? Связан ли я со слугами, консорами или другими магами, или я до сих пор оставался один? Что я буду делать, если моим любимым причинят вред?

- К какой жизни я привык? Рос ли я в бедности (серв, раб, слуга, бродяга), достатке (простолюдин, ремесленник, священник, небогатый дворянин) или богатстве (купеческое семейство, благородное сословие, доверенный слуга или лицо королевской крови)? Живу ли я такой жизнью до сих пор, или она изменилась в лучшую или худшую сторону? Если да, почему? Горд ли я своим старым образом жизни, или стыжусь его?

- Как я научился тому, что умею? Был ли я подмастерьем у члена гильдии, или простого ремесленника, или священника, или меня учили родители? Какими талантами я обязан наставлениям, а какими – своим собственным усилиям?

- Кто мной правит? Моя семья? Мой клан? Мой король? Никто? Нахожусь ли я в долгу у кого-то (банкир, наставник, лорд), или я беден, но свободен?

- Что составляет мою веру, и насколько она сильна? Как я вижу Бога, богов, Врага и всех их прислужников? Посещаю ли я службы, принадлежу ли к секте или практикую свою веру в одиночестве? Страдал ли я за то, во что верую, и если так, кто подверг меня страданию (и что я чувствую насчет этих людей)?

- Что я ценю? Честен ли я, или готов поступиться моралью, когда это удобно? Растут ли мои принципы из религии, или они пришли из моего опыта и мировоззрения?

- Каковы мои цели в жизни? Что нужно, чтобы меня переубедить? Полагаюсь ли я на то, что меня направляют Бог и Фортуна, или сам прокладываю себе путь? Что я сделаю, чтобы получить то, чего хочу, и насколько безжалостен могу быть, если мне в этом откажут?

- Когда передо мной расступились Туманы? Было ли мое Пробуждение травмой, или оно произошло постепенно? Направляли ли меня, или Даэмон вытряхнул меня из моей старой жизни? Помогал ли мне кто-то, или я прошел сквозь это в одиночку?

- Как я отношусь к своим силам? Боюсь ли я огней Ада, или я уверен, что мне отведено некое место в каком-то Божественном плане? Скрываю ли я свои Искусства, или практикую открыто?

- Как меня видят другие? Любят ли они, боятся, подозрительны они или безразличны? Не изгой ли я, будь то из-за магии или по какой-то иной причине? Если так, нашел ли я новый дом, или скитаюсь?

- Как я творю свою магию? Какой практике я следую, и довелось ли мне «подогнать ее под себя»? Была ли эта практика связана с тем, как я рос, или она выросла из недавних событий моей жизни? Как она отражает то, что я есть и во что я верю? Если я изменю свою веру (маловероятно, но возможно), изменится ли от этого то, как я творю мои Искусства? Не заставит ли меня это полностью их оставить?

- Как мне является Даэмон? Проявляется ли он как призрак, или импульс, или личность? Ладим ли мы с ним, или боремся? Пугает ли он меня, или я привык принимать его как часть меня? Воспринимаю ли я его вообще как часть себя, или вижу в нем бога, демона, животное или человеческое существо? Если я вижу его как отдельного духа, остается ли он все еще частью меня?

- Что, на мой взгляд, есть маг? Один ли я такой? Если так, что это заставляет меня чувствовать? Какова моя роль в Творении, и подготовлен ли я ее играть, или я стою в одиночестве и готов принять то, что может произойти?

Documentum: Рождение Кристины де Эоли

Зрелище прекрасной человеческой фигуры приятно для нас превыше всех вещей. Посему я сначала составлю правильные пропорции человека.

- Альбрехт Дюрер

Давайте проследим за Рэйчел, пока она создает мага. Рассказчик, Жан-Марк, говорит ей, что ведет наполненное интригами повествование, события которого происходят при дворах Венеции. Возможен любой тип персонажа. «Стороны» будут выбраны, как только начнется игра.

Концепция

Поскольку характерными элементами игры будет шпионаж и секретность, Рэйчел выбирает молодую итальянскую женщину, которая является мастером изменения обличья, соблазнения и заказных убийств – очевидный Плут (Rogue), в котором где-то глубоко лежит склонность к искуплению. Прочитав главу «Магические Общества», она решает, что стать членом таинственных Ксирафай будет занятно. Беря пример с героических авантюристов более поздней эпохи, Рэйчел выбирает для своей шпионки Натуру Сенсуалиста; поскольку для дамы вряд ли пристойно иметь очевидные аппетиты подобного рода, она ведет себя больше как Беспризорница, чем как Искусительница. Просматривая Сущности, игрок решает, что ее шпион склонен искать чего-то большего; ей хорошо подойдет Сущность Суссуро (Ищущая). Эфемерное имя – Кристина де Эоли (Christina de Aeoli) – завершает общий образ персонажа, которому предстоит появиться.

Атрибуты

Рэйчел обнаруживает, что стоит перед дилеммой: выбрать первичными Физические Атрибуты и создать быстрого, сильного убийцу, или сосредоточиться на Социальных и предоставить изяществу делать то, на что не способна сила. Она решает выбрать второе, а Ментальные Атрибуты оставляет последними. Кристина будет соблазнительной, быстрой и боеспособной, но не особенно умной.

- У Кристины есть семь точек на распределение в Социальных Атрибутах – достаточно, чтобы приобрести вполне внушительный уровень нескольких показателей. Рэйчел решает сделать ее прежде всего обаятельной, а не прекрасной; в конце концов, под всеми этими плащами и масками симпатичное лицо

будет значить не так уж и много. Кристина предпочитает манипулировать человеческими эмоциями и способна выпутываться из неприятностей, используя только сладкие речи. Соответственно, Рэйчел помещает три точки в Обаяние и еще три в Манипулирование, поднимая эти показатели до 4 каждый. Оставшаяся точка уходит на Внешность; с показателем Внешности 2 Кристина будет «выше среднего» - не особенно привлекательная, но и не страшная.

- Дальше идут Физические Черты – в сумме пять точек. Поскольку Кристина больше похожа на мастера скрытности и клинка, чем на мордобойцу, Рэйчел тратит три из пяти этих точек на Ловкость, поднимая эту Черту до 4. Оставшиеся у Кристины 2 точки идут на Силу: убить человека не так-то легко, и для того, чтобы это делать, ей нужно будет быть сильной. Это оставляет шпиона с Выносливостью 1 – нехорошо. Возможно, она болезненная и маленькая. Рэйчел отмечает себе вернуться к этой Черте позже и движется дальше.

- Шпион жив благодаря умению шустро соображать (Wits); Рэйчел тратит две из оставшихся у нее трех точек на Смекалку, поднимая ее до 3. Учитывая ремесло Кристины, ей нужно иметь хоть сколько-нибудь пристойный уровень Восприятия; Рэйчел тратит на эту Черту последнюю точку, так что ее значение становится 2, и рассуждает, что ее персонаж видит мир в очень простых понятиях; не то чтобы она тупая, но она мыслит на очень поверхностном уровне. Ее Интеллект 1 это отражает.

Отметьте, как выбор распределения точек начал придавать форму личности мага. Рационально определив сильные и слабые стороны своего персонажа, Рэйчел перешла к методам и предыстории своего чародея.

Способности

Для Шпиона важны навыки; соответственно, Рэйчел выбирает эту категорию как первичную группу Способностей для Кристины. Таланты тоже полезны, так что эта Категория идет следующей. Бедная Кристина – она начинает свой путь со скудным багажом по части Знаний.

Скрытность и Ближний бой - все для персонажа подобного рода занятий. Рэйчел приобретает по три точки в каждом из этих Навыков прежде, чем двигаться дальше. Поскольку Кристина специализируется на привлечении людей на свою сторону, хорошей идеей кажутся две точки в Этикете. Две точки в Верховой езде делают нашу шпионку приличной наездницей. С очевидными Навыками все.

Рэйчел хочет, чтобы ее волшебница была специалистом, так что она переходит к разделу «Прочие Способности» и находит пару идеально подходящих Навыков – Акробатика и Огнестрельное оружие. Две точки уходят на Огнестрельное оружие и одна на Акробатику, отображая наличие познаний в обоих. С ее высокой Ловкостью даже невысокий показатель навыка делает Кристину вполне эффективной. Таким образом, 13 точек потрачены.

Рэйчел хочет, чтобы ее персонаж оставался в живых; выбирая Таланты, она тратит три точки на Уклонение прежде, чем перейти к прочим вещам. Поскольку эта волшебница – лгунья и воровка, Хитрость (Subterfuge) (две точки) и Воровское дело (Larceny) (одна точка) будут важны. Учитывая ее рискованное ремесло, Кристина получает две точки в Бдительности (Alertness); последняя точка в Соблазнении (Seduction) дополняет ее арсенал еще одним орудием. Девять точек ушли.

Всегда важно понимать, что говорят люди. Рэйчел приобретает Кристине две точки в Лингвистике (французский и латынь, плюс «базовое» знание тосканского, ее родного наречия). Точка в Академических знаниях отображает полученное ею базовое образование, и две точки в Расследовании помогают ей обнаруживать вещи, которые ей требуется знать. Базовые очки Способностей потрачены, но Рэйчел делает себе пометку вернуться к этой секции позже. Она еще не удовлетворена.

Преимущества

В глубине души Кристина – одиночка. Она не доверяет людям (можно догадаться!), и у нее мало друзей. Тем не менее, Рэйчел решает выделить ей точку в Дополнении Союзники – ее связной, Морис. Поскольку Рэйчел хочет, чтобы ее персонаж перемещалась под прикрытием теней, она приобретает две точки в дополнении Сокрытость (Arcane). Большая часть ее точек Дополнения, однако, уходят на Даэмона; Рэйчел определяется с тем, что Кристину посещают грезы о святом Антонии, сражающемся с демонами. Иногда он просит помощи, и шпионка предоставляет ее. Последняя точка уходит на Фамилиара: белая голубка следует за ней и временами придает ей сил. Кристина видит в ней дар Святого Духа и принимает помощь голубки. Семь точек Дополнений потрачены.

Поскольку в концепции Рэйчел часто оказываются важны грезы, тайны и тени, Сфера Духа кажется для Кристины естественным направлением для начала ее мистической карьеры. Эта склонность начинается с эфемерного Пробуждения и остается с ней в качестве «второго зрения» (Дух 1, см. Главу VIII), которое позволяет шпионке видеть души и духов. Рэйчел придерживает остальные пять точек Сфер до тех пор, пока не определится с Арете волшебницы. Нужно будет найти компромисс между мистическими талантами и мирскими навыками.

Завершающие штрихи

Игрок решает оставить Силу воли волшебницы на ее базовом значении, 5; пока что этого хватит. Имея 15 свободных очков, которые можно потратить, она смотрит на Арете Кристины. Способности стоят дешево, Арете – нет. Мгновение подумав, Рэйчел решает сделать своего персонажа выдающимся шпионом, но лишь начинающим магом.

Рэйчел тратит четыре свободных очка на Арете, поднимая его до 2; Сферы, включая те, что были «в резерве», распределяются так: Дух 2, Разум 2, Энтропия 1 и Жизнь 1. У Кристины есть достаточно способностей, чтобы видеть разные вещи, но она еще не особенно умеет что-либо с ними делать. Рэйчел возвращается к Способностям Кристины и быстро тратит 10 очков; каждая дополнительная точка Способностей стоит 2 свободных очка, так что всего Рэйчел покупает пять новых точек. Ближний бой поднимается до 4, Акробатика до 2, Бдительность и Хитрость до 3 обе, и Уклонение до 4 (Кристина с ее низкой Выносливостью не хочет получать удары!). Последняя свободная точка приобретает шпионке еще одного Союзника; Рэйчел определяет его как «неопределенного» Союзника, кого-то, кого ей довелось подцепить на этой неделе. 15 свободных очков ушли.

У Кристины показатели нескольких Черт равны 4; Рэйчел, соответственно, решает выбрать несколько специализаций. Для Обаяния она выбирает Очаровательность, для Манипуляции – Невинность. Специализация Ловкости, Быстрота, отображает невероятно большую скорость, которая еще лучше дополнит специализацию Ближнего боя на Клинках и специализацию Уворота (Sidestep) в Уклонении. В том деле, которым занимается Кристина, все эти умения придутся очень кстати. Она – обаятельная молодая леди с *очень* быстрыми рефлексами!

К тому времени, как Рэйчел закончила с деталями, многие стороны личности Кристины собрались в единое целое. Это молодая женщина, худая и бледная; несмотря на ее нездоровый вид, она привлекательна, шустро соображает и обладает яркой личностью. Несмотря на это, она способна быстро исчезать, выцветая из чужой памяти, почти словно ее и не было. Брошенная матерью в раннем детстве, она росла под опекой доброго монаха – человека, который поддерживал свой скудный доход темноватыми делишками и периодическим подрезанием чужих кошельков. Передавая свои навыки приемной дочери, он заодно научил ее переодеваться и притворяться мальчиком. Ее мечтательность раздражала его, и он жестко воспитывал девочку; со временем она сбежала и укрылась у своего приятеля Мориса, ремесленника с некоторыми сомнительными связями.

«Отец» каждую ночь читал Кристине Библию и потчевал ее историями о святых. Однажды ночью святой пришел навестить ее; проснувшись поутру, девочка увидела мир в совершенно новом свете. На спинке ее кровати сидела голубка, которая после этого следовала за ней. С тех пор она слышала голоса и получала видения; она, разумеется, никому не рассказывает, но все это время ищет причину этих явлений. Морис подкинул ей «работу» - шпионское поручение для таинственной группы, которая клянется в своей верности

Богу и князю. Теперь Кристина наблюдает за сверхъестественными заговорами и следует голосу святого Антония. Хотя она и не самая наблюдательная личность, Кристина де Эоли начала подозревать, что она – фигура намного большей игры. Естественно, она хочет открыть для себя свою истинную роль – и при этом держаться спиной к стене, пока не придет время бежать.

Черты

Я человек. Я полагаю, что ничто человеческое не чуждо мне.

- Леонардо да Винчи

В качестве механического основания для вашего персонажа, Черты описывают, что вы можете делать и насколько хорошо вы это делаете. Помните, однако, что ваш маг – и, таким образом, вы – есть нечто большее, чем собрание слов и точек. Эти Черты оживают благодаря вашим описаниям, отыгрышу и мотивам. Они служат камнем и резцом; придавать форму и шлифовать предоставляется вам.

Заметка: в этом разделе, и во многих последующих, «вы» относится и к персонажу, и к игроку. Проводить разделение каждый раз, как возникает случай («Вы делаете бросок кубиков, когда ваш персонаж делает то-то и то-то…») очень быстро стало бы утомительным. Игрокам сеттинга «Маг: Восхождение» стоит просмотреть последующие секции, даже если Черты кажутся знакомыми: между современными сеттингами и Крестовым Походом Чародея есть много различий.

Сущности

For the soule the bodie forme doth take;

For soule is forme, and doth the bodie make.

- Edmund Spenser, “An Hymne in Honour of Beautie”

Какого цвета темперамент души? Чтобы ответить на этот вопрос, многие чародеи смотрят на Сущность – личность Даэмона. Эта Сущность движет Пробужденных способами, которые непонятны даже им; по большей части, она просто задает их настроения или выбирает для них мишени. Время от времени, однако, она проявляется как полновластный порыв Судьбы – как предназначение.

Так что такое Сущность, если точно? В этом и проблема: точного определения нет. Спросите дюжину магов, и получите дюжину ответов (большую часть – неразборчиво). Большинство объяснений отдают предпочтение одной из двух теорий: либо той, что Сущность есть остаточная тяга прошлой жизни, которая действует посредством «старой души» в вечном поиске совершенства, либо что Бог направляет все души, используя определенные «дорожные знаки», соотносящиеся с планетами, жизненными соками и стихиями. Большинство европейских магов придерживаются второй теории. Раскол между двумя этими воззрениями вызывает много споров (и, время от времени, дуэли) между магами, которые много лет спустя, возможно, согласятся с тем, что не согласны.

У Совета имеется реальная проблема, связанная с концепцией Сущности: в то время, как половина Традиций предпочитают идею реинкарнации, на христианском Западе они все равно в меньшинстве. Пускай эти язычники: китайцы, индусы, ведьмы и шаманы, - верят во что верят, - Герметики, Хористы и алхимики не могут и не станут принимать подобную дурость. Как *всем* известно, Бог предназначил каждому человеческому существу единственную жизнь, и Его рука полагает Путь, который избирает каждая личность. На взгляд Дедалеанцев, Сущность есть

касание Божественного Творца, направляющего Свои создания. Большинство независимых чародеев также разделены: те, кто из дальних земель, принимают концепцию «старой души», в то время как европейские и ближневосточные маги рассматривают Сущность как дыхание Господа.

По мере того, как растет и развивается идея Свободной Воли, маги начинают менее высоко оценивать роль Сущности в своих жизнях. В эпоху Темной Фантастики, однако, колосса предопределенности достаточно сложно поколебать. Когда кто-то, кажется, «рожден» для определенной роли, он вряд ли станет возражать, тем более с такой жесткостью, как возразил бы житель XX века. Сущность, таким образом, становится диаграммой души – ее темперамента, цели и участи. Встречаясь с ее позывами, многие чародеи уступают им.

У каждой Сущности есть серия соответствий. Согласно большинству верований, все в Творении соединено, влияя и взаимодействуя. Как и многие другие элементы оккультных теорий, эти серии расходятся друг с другом. Некоторые специалисты клянутся, что Сущность Фуро относится к мужским принципам, но другие считают ее глубоко женской. Действительно серьезная разница проявляется, когда маги Востока и Запада сопоставляют свои наблюдения. Согласно даосской алхимии, Сущность Узора связана с водой; французские алхимики вместо этого связывают ее с землей. В долговременной перспективе многие маги отбросят соответствия и латинские имена, или вообще перестанут считаться со всей концепцией Сущностей (как позже поступит Орден Рассудка). В это магическое время, однако, эти соответствия считаются весьма важными и, как и позывы Сущности, воспринимаются всерьез.

В понятиях игры, Сущность есть инструмент отыгрыша роли. Она помогает вам составить представление о том, каким образом может действовать ваш персонаж-волшебник, и дает вам представление об его Пути. Это не абсолютная заповедь, – если бы каждый маг Кастеллум вел себя одинаково, мир был бы довольно скучен, – но она даст вам представление о том, что он мог бы сделать, чего он мог бы хотеть, как он мог бы поступать и о Пути, которым он мог бы следовать к Восхождению.

Сущность также окрашивает внешность, цели и личность Даэмона (см. соответствующее Дополнение). Даэмон Фуро проявляется как пылающий демон, гонящий своего мага к хаотичному предназначению; Кастеллум, напротив, представляется спокойным и безмятежным и побуждает чародея создавать великие творения. Кружась в водах собственного разума, волшебник с сущностью Мэр видит себя как русалку в опасном искании; смеющийся магус Сусурро, с другой стороны, отвергает дом и очаг, предпочитая открытую дорогу. Разного рода соответствия могут обозначиться в ходе Исканий, проявлять себя с Даэмоном, определить астрологический знак рождения волшебника или придать форму его персональным причудам. Маг Фуро (Лев) любит играть с огнем и спит головой на юг; Сусурро (Водолей) постоянно насвистывает, и у него есть брат-близнец. Другие маги с теми же позывами ведут себя по-другому. Говоря кратко, Сущность может быть настолько значительна или неважна, насколько вы этого хотите.

(Историческая заметка. «Какой у тебя знак?» в конце 20 века может звучать как шутка, но для людей той эпохи астрология считается наукой. Даже твердолобые Дедалеанцы воспринимают ее вполне серьезно, и особенно Повелители Небес, которые *знают*, что планеты – много больше, чем просто куски камня).

Некоторые теоретики спекулируют о том, что существует пятая Сущность, *Медиус* (Medius). Связанная с Солнцем, центром, Духом и (в понятиях восточной мысли) с Землей, душа Медиус, предположительно, остается в балансе и гармонии со всеми вещами. Поскольку подобная возвышенная душа была бы невидима для менее совершенных душ вокруг нее, никто не может доказать, что она существует. Возможно, вся идея представляет собой всего лишь теорию, а может быть, этого состояния достигают все души, когда они Восходят…

Castellum (Узор)

Соответствия: Земля/Вода, Черная Желчь (Atrabile), Мужчина (иногда Женщина); знаки: Телец, Дева, Козерог; планеты: Сатурн, Меркурий; направление – Север.

Как крепость, в честь которой и названа эта Сущность, Кастеллум приносит на землю безопасность, выстраивая чудесные вещи там, где когда-то царил хаос. Успокаивающий, упорядоченный и скрупулезный, он ткет сети безопасности. Без его влияния Творение соскользнуло бы в спираль безумия. Идеал Дедалеанцев, этот позыв успокаивает боль, убивает драконов и приводит блуждающую душу к миру.

Многие духи Кастеллум проявляются как замки, родители, ангелы и успокаивающие лучи света. Хотя эти Даэмоны ввергают своих мистиков в тяжелые труды, обещание порядка и комфорта делает все принесенные жертвы стоящими.

Фуро (Динамизм)

Соответствия: Огонь, Флегма, Женщина (иногда Мужчина); знаки: Овен, Лев, Стрелец; планеты: Марс, Меркурий; направление – Юг.

Оседлав пламя изменения, Даэмон Фуро побуждает мага стремиться, изменять, разрушать и творить. Не знающий покоя, прихотливый, он воплощает динамический позыв хаоса и чуда. Будучи доведен до крайности, он подгоняет Мародера, который бормочет бессмыслицу на краю мира; чаще же он изводит мистика обещанием новизны и возбуждением восстания.

Духи Фуро напоминают огненные столпы, дьяволов, смерчи и тени. Всегда голодные, вечно любопытные, на вид они прекрасны, вдохновляющи и часто пугающи.

Мэр (Изначальность)

Соответствия: Вода/Металл, Желчь, Женщина; знаки: Рак, Скорпион, Рыбы; планеты: Плутон, Юпитер; направление – Запад.

Глубокая, как бесконечные воды, Сущность Мэр хранит свое молчание, затягивая магуса в свои глубины соблазнительными волнами и течениями. Хотя его милость кажется даром дьявола, этот позыв древнее времени и сверхъестественнее Аркадии. Его избранные наслаждаются тайнами и плотскими удовольствиями; в ее чреве они порождают новое Творение и издали взирают на старое.

Богатые и странные, Даэмоны Мэр часто принимают формы животных, языческих богов и духов природы. Маги, которых они вдохновляют, знают больше, чем должны бы, и кажутся древними, даже если молоды.

Сусурро (Искание)

Соответствия: Воздух/Дерево, Кровь, Мужчина; знаки: Близнецы, Весы, Водолей; планеты: Венера, Сатурн; направление – Восток.

Дуя по перекресткам, Даэмон Сусурро скользит над истоптанными путями и осыпающимися руинами. Ищущая душа, он ведет волшебника в бесконечном путешествии сквозь колючки жадности и ловушки сомнения. Неся дары баланса, спокойствия и видения, этот дух обладает большим фокусом, чем дикий Фуро, и большим воображением, чем заскорузлый Кастеллум. Как и Мэр, он обтекает препятствия, но его труды более умеренны и благоприятны.

Вестники нового дня, Даэмоны Сусурро редко принимают материальные обличья. Как ветры, которые они напоминают, эти духи бесформенны, неустанны и эфемерны. Какими бы освежающими они ни казались, подобные души никогда не отдыхают. Их маги странствуют, пока смерть не оборвет их путешествие.

Натура и Поведение

I am frolicsome, I am easy,

Good tempered and free,

And I don't give a single pin, me boys,

What the world thinks of me

- «Дерзкий Моряк» (народная)

Магус должен быть осторожен. Один прокол, если рядом не те люди, и ему может грозить очень скверная программа вопросов-и-ответов. Чтобы защищать себя, Пробужденный надевает Маску (Поведение), которая защищает его истинную самость (его Природу). Чародеи, конечно, не единственные, кто так поступает; все мы так делаем, в той или иной степени. Опять же, не все маги притворяются кем-то другим; некоторые одинаково ведут себя со всеми, кого встречают, и к черту последствия! Нижеследующие Архетипы, как бы то ни было, отражают некоторую часть масок, которые могут носить наши персонажи.

Натура волшебника есть его подлинная самость; она задает часть его мотивов и взглядов, а так же помогает восстанавливать его черту Силы воли. Если он когда-нибудь двинется по Золотому Пути, его Натура предоставит вам несколько подсказок насчет целей и препятствий на этой дороге (см. сильные и слабые стороны каждого Архетипа). Поведение проще: это лицо, которое видит большинство. Если ваш маг открыт, то Поведение может отражать его Натуру, как зеркало; если ему есть что скрывать (а большинству магов есть), то они могут разительно отличаться. Кристина де Эоли, для примера, едва ли является личностью, которой кажется.

Нижеследующие Архетипы не являются «классами персонажей», не являются они и единственными вариантами, из которых вы можете выбирать. Не стесняйтесь создавать подходящие Натуры или Поведения, если ни один из представленных не соответствует вашему образу. Десятки других Архетипов можно найти в книгах правил и пособиях игрока для других игр Мира Тьмы. Этот лист – лишь тень всех возможностей.

Архитектор (Architect)

Вы – разработчик и создатель. Ничто так не важно для вас, как наследие, которое останется после вас, и вы посвящаете свою жизнь тому, чтобы сотворить нечто стоящее. Возможно, вы камнерез, или архитектор, или проектировщик; может быть, вы работаете на более абстрактном уровне, вырабатывая теории, принципы и законы. Возможно, вы даже закладываете основания Традиций, или поддерживаете единство Ордена Рассудка. Каковы бы ни были ваши навыки, они помогают вам оставить след на мире.

С этой **Целью** (Purpose) приходит Сила: большинство людей довольствуется тем, чтобы прожить свои жизни, но вы решительно настроены что-то улучшить.

Этот **Напор** (Drive), однако, может оказаться причиной вашего падения. Погруженные в планы и труды, вы упускаете самые прекрасные развлечения Творения – любовь, красоту, сон.. Рабочая этика – штука благородная, но вы доводите ее до крайности.

- Вы восстанавливаете очко или два Силы воли, когда вносите в окружающий мир какой-то долговременный вклад (строите дом, проводите закон, расчищаете дорогу, пишете книгу и т.п.).

Благотворитель (Benefactor)

У вас есть богатство – так почему бы им не делиться! Эти блага могут проистекать из материальных богатств, доброго сердца, прозорливости или занимаемого места; вы можете раздавать их из религиозного убеждения, ожиданий культуры, любви или просто великодушия. В любом случае, вы отличаетесь тем, что отдаете другим то, что могли бы запасти для себя.

Великодушие (Generosity) придает силы многими способами. Прежде всего, приятно быть кому-то нужным. Когда люди благодарны, вы чувствуете себя хорошо, и они часто вспоминают о вас и после. Общественное положение, религиозные благословения и добрые чувства служат наградой душам, творящим благо. Такие вещи утешают в несчастье.

Время от времени в вашем сердце неизбежно поднимается некоторое **Возмущение** (Resentment). Почему все не могут делать то, что делаете вы? Почему люди не могут ценить вашу щедрость? Почему кажется, будто вы тут единственный, кто все раздает? Смотря по обстоятельствам, это раздражение может перевешивать ваши добрые порывы, превращая великодушие в недоброжелательность.

- Вы восстанавливаете Силу воли, когда помогаете кому-то в настоящей нужде чем-то, что можете предоставить только вы.

Страж (Guardian)

В этом враждебном мире сильные должны защищать слабых. Не так ли заповедал Сам Бог? Вы можете действовать по велению долга и любви, или защищать своего лорда, веру и семью. Оружие, которое вы предпочитаете, может быть физическим (будь то меч, чары или машина), умственным или даже духовным. Повсюду вокруг праведных осаждают ужасы и бедствия. Вы не можете просто стоять и смотреть на это.

Ваша сила – это, собственно, **Сила** (Strenght). Вы были рождены с неким талантом – физическим или иным – который давал вам преимущество над другими; ваш долг в том, чтобы использовать его на благо всех (или, по крайней мере, на благо тех, кого любите).

Ярость (Rage) может погубить вас, если вы не будете осторожны. Трудно распоряжаться собой, как щитом, и при этом не злиться на нападающих – или время от времени не обижаться на тех, кто находится под вашей защитой. Даже самая спокойная душа может переполниться отвращением и в один момент гнева уничтожить все, что она защищала.

- Вы восстанавливаете очко Силы воли, когда вы успешно защищаете какого-то достойного подопечного от большого вреда.

Мученик (Martyr)

Вы бы скорее умерли, чем отреклись от своих убеждений. Вы охотнее даете, чем берете. Вы никогда не позволяете другим уходить с пустыми руками, предпочитая делиться тем малым, что у вас есть. Благодаря вашим жертвам другие процветают. Чего еще можно желать?

Ваша сила в вашем **Самоотречении** (Devotion). Служа примером для других, вы поддерживаете заповеди своей веры, или облегчаете страдание, которого много в мире. В каком-то смысле все маги – мученики; они оставляют «нормальную» жизнь, чтобы стать вестниками перемен.

Самопожертвование (Self-Sacrifice) хорошо и замечательно, если после него вы можете уйти на своих ногах, чтобы потом отдавать еще. В этот жестокий век слишком легко

пожертвовать и своей жизнью. Если вы так сделаете, однако, мир без вас станет беднее и хуже.

Вы восстанавливаете Силу воли, если вы ради своих убеждений выступаете против явной и непосредственной опасности, или когда вы обходитесь без чего-то, чтобы это могли разделить остальные.

Отреченец (Renunciate)

По той или иной причине вы оставили позади кого-то или что-то, что было очень важно для вас. Была ли это семья, или магический орден, или религиозное братство? Чем бы оно ни было, вы больше не хотите иметь с этим ничего общего – даже если оно возвращается, чтобы терзать вас (а часто оно так и делает).

У вас есть причины уйти; кроме того, у вас есть какая-то назойливая связь с той старой жизнью, и она просто не уходит. Отрекитесь от всего, что напоминает вам от прошлого, но будьте готовы к ответному удару. Во что бы вам ни хотелось верить, тот отринутый образ жизни все еще влияет на ваши ценности, реакции и желания.

Решимость (Determination) – ваша главная сила. Каким-то образом вы нашли отвагу оставить то, чем дорожили. Этот выбор не был легким, но вы держитесь его. Эта целеустремленность часто придает вам сил, чтобы выдержать нелегкие времена.

Вина (Guilt) – ваша слабость. Несмотря ни на что, вы все еще чувствуете, что принадлежите к тому, к чему принадлежали раньше. Иногда вас смущает искушение возвратиться. Вы не всегда уверены в правильности того, чего хотите.

- Вы восстанавливаете очко Силы воли, когда отбрасываете что-либо или кого-либо, кто напоминает вам о вашей прошлой жизни, и это проходит без последствий. Прежде, чем начнется хроника, проработайте детали того, с чем раньше были связаны, причины, по которым ушли, и те назойливые связи, что не рвутся. Кто-то, кого вы покинули, может уже ждать за углом…

Мудрец (Sage)

Вы очень мудрая и ученая личность. Хотя название предполагает возраст и опыт, возможно, что вы просто умны не по годам. В любом случае, вы много чего знаете и производите впечатление чрезвычайно здравомыслящего человека. Люди приходят к вам за советами, и вас часто радует их раздавать.

Обучение (Learning) – великолепный инструмент; именно оно отделяет нас от низших животных. Также оно – ваша величайшая сила. Голодный до знания, вы копаетесь в книгах, свитках и архивах в вечном поиске разной чепухи. Если вы выбираете этот Архетип, будьте готовы потратить много очков на Способности Знаний: для вас жизнь есть школа, и сессия в ней никогда не заканчивается.

Ваша мудрость, однако, часто подорвана **Отстраненностью** (Distance). Для вас все абстрактно; для остальных вы кажетесь отдаленным, бесстрастным и клинически холодным. Хотя это, кажется, и помогает сохранять объективность, эта черта отрезает вас от вашего окружения. Чтобы продвинуться, вам нужно найти нечто более значительное, чем простое знание.

- Вы восстанавливаете Силу воли, когда даете совет нуждающемуся в нем, помогаете кому-то благодаря своему обширному багажу знаний или открываете какой-то скрытый кусочек знания.

Сенсуалист (Sensualist)

Ощущения для вас – наркотик. В мире нет ничего лучше, чем жизнь, пьянящая, как доброе вино, и смакуемая, как ласки любимой. Вы отдаетесь всему, что делаете, и всему, что ощущаете. Несясь от ощущения к ощущению, вы тратите на каждое крохотное ощущение ровно столько времени, сколько нужно, чтобы впитать его, и улетаете в поисках других источников возбуждения.

Joe de vivre (любовь к жизни) направляет ваш дух, и ничто не способно потушить ее. Мир полон опьяняющих удовольствий и зачаровывающих впечатлений, но ничто не длится вечно; ваша цель, таким образом – взять жизнь за горло и оставить ее на земле хватать ртом воздух.

Другие называют вас **Безответственным**, **Безрассудным** и **Инфантильным** (Irresponsible, Reckless and Childish), но, по крайней мере, вы не мертвы для мира, в отличие от них! Жизнь – это скачка, любовь – азартная игра, а здравый смысл – отговорка, чтобы остаться дома. На кладбище выспишься!

- Вы восстанавливаете очко Силы воли всякий раз, как вы открываете, испытываете и смакуете какое-либо новое, возбуждающее ощущение, и выживаете, чтобы о нем рассказать. (Заметка: чем больше вы делаете, тем труднее будет найти что-то новенькое).

Последователь (Supplicant)

Вы лавируете в собственном плавании, находясь на службе у какой-то другой сущности (кого-нибудь из богов, ангелов, духов или демонов). Возможно, вы поклоняетесь сущности, которой служите; или, что более вероятно, вы либо заключили с ней сделку, либо собираетесь это сделать в какой-то момент в будущем. Каковы бы ни были обстоятельства, вы – верный последователь вашего Иномирового покровителя. Какова бы ни была его воля, да будет по ней.

Преданность (Dedication) – ваша сила; во имя вашего покровителя вы способны буквально сдвигать горы. Ваш долг может быть тайным; возможно, вы следуете за каким-то запретным божеством, или служите ангелу из числа темного воинства. Вам и вашему Рассказчику нужно будет определить, какой именно сущности вы служите (или, по крайней мере, кем ваш покровитель является *по вашему убеждению*), ваши причины так поступать, цену отказа продолжать и вознаграждение, которое вы надеетесь со временем получить по этой сделке.

Вы, однако, **Незначительны** (Insignificant) по сравнению с вашим покровителем; ваша личность, желания и потребности – ничто рядом с вашим делом (по крайней мере, вы в это верите). Пока вы не утвердите самого себя на фоне своих дел, вы всегда будете пешкой – возможно, могущественной пешкой, но все равно песчинкой по сравнению с вашим прославленным владыкой.

- Вы восстанавливаете очко или два Силы воли, когда вам удается успешно послужить целям вашего избранного покровителя, не подвергнув себя опасности в процессе.

Теоретик (Theorist)

Никто не может объяснить всего, но, Бог свидетель, вы пытаетесь. Каждая загадка – вызов для вас, шанс доказать какую-нибудь новую или излюбленную теорию. Возможно, вы обладаете неким выдающимся пониманием сути вещей, которое фокусируется посредством десятков взаимосвязанных идей; возможно, у вас есть одна выдающаяся теория, которая, если только ее доказать, потрясла бы основания мира. Возможно, вы *уже* доказали свою теорию, и магия, которой вы обладаете, проистекает из полученного вами ответа. Какой бы концепции вы ни придерживались, никогда не упускайте шанса либо продемонстрировать свою теорию, либо скомпоновать новую, которая соответствовала бы вашим актуальным идеям.

Эта **Великая Идея** (Grand Idea) – поглощающая вас страсть, и она оттесняет все прочие нужды на второй план. Ничто не способно помешать вам открыть правду! Естественно, вам нужно сформулировать вашу великую идею, обозначить ее границы и описать ее вашему

Рассказчику прежде, чем начнется история. Этот Архетип предполагает, что у персонажа есть некая дикая эзотерическая философия и средства ее доказать, хотя бы только в собственном уме.

К сожалению, эта **Навязчивая Идея** (Obsession) делает вас слепым ко всему прочему, что вас окружает. Для Восхождения вы должны либо удовлетворять свою страсть, либо отложить ее в сторону в пользу чего-то другого.

- Вы восстанавливаете очко Силы воли всякий раз, когда некое предположение, основанное на вашей теории, оправдывается. Отметьте, что это предполагает некую экзотическую (но обладающую внутренней логикой) совокупность идей, которые ведут к умозаключению; простого рассуждения «Видишь! Моя теория в том, что вампиры питаются кровью, и он только что это подтвердил! А ну давай мою Силу воли!» достаточно не будет.

Трикстер (Trickster, Плут)

На чердаке у дурака можно найти мудрость. Вы и есть тот дурак, хотя ваши трюки могут быть не слишком очевидны. Вы можете быть не столько клоуном, сколько адвокатом Дьявола, следуя по «пути левой руки», чтобы преподать урок другим. Подрывая существующие порядок, логику и веру, вы побуждаете других посмотреть за пределы их узкого мировосприятия – и при этом отлично проводите время!

Ваша сила в **Свободе** (Freedom): лишенный скованности, которая удерживает столь многих, вы поднимаетесь над простым людом и его заботами. Ничто не удерживает вас, кроме вашей собственной морали – если таковая есть!

Дух противоречия (Contrariness) – ваша главная проблема. Каков бы ни был «разумный» образ действия, вы обычно поступите противоположным образом. Это опасно. Опять же, люди не доверяют вам, и часто у них есть для этого основания. Если дать вам шанс, вы собьете их с пути, просто чтобы преподать урок. Чтобы выживать и процветать, вам нужно найти средний путь. Даже богам-трикстерам регулярно достается до полусмерти и сильнее, а вы далеко не бог.

- В тексте не написано, как вы восстанавливаете Силу воли, но, вероятно, вы что-нибудь придумаете (прим. переводчика).

Беспризорник (-ца) (Waif)

Вы кажетесь потерянным, брошенным и, возможно, сиротой. Люди жалеют вас, хотите вы того или нет. Часто бывает очень полезно, когда о вас таким образом заботятся, но это может быть и раздражающим.

Ваша сила в вашей очевидной **Невинности (Innocence)**: истинно это впечатление или нет, вам спускают с рук такое, что сошло бы мало кому еще. Если вы действительно невиновны ни в чем таком, Бог предоставляет вам некоторую толику удачи. Возможно, вас никогда не будут принимать всерьез, но заботиться о вас будут.

Ваша слабость – это собственно **Слабость (Weakness)**. Пока вы не научитесь держаться сам по себе, не отряхнете чужую жалость и не утвердите себя, вы будете обречены на роль ребенка – жалкого, хрупкого и во многом пренебрегаемого. Чтобы выжить, вы должны быть сильным.

- Вы восстанавливаете очко Силы воли всякий раз, как действуете самостоятельно и достигаете чего-то без помощи.

Основные Способности

Великое чудо, Асклепий – человек.

- Гермес Трисмегист

У большинства людей есть возможность освоить эти базовые Черты; соответственно, они и являются Способностями, нанесенными на лист персонажа. Более редкие Способности можно найти в следующей секции.

Специализации и Вариации

Для каждого Атрибута или Способности с показателем 4 или выше вы можете выбрать для своего персонажа специализацию. Эти «модификаторы» отображают нечто, по части чего ваш мистик особенно искусен: возможно, он Очарователен (Манипуляция), или ловко использует Ножи (Ближний бой), или разбирается в Языческой Мудрости (Оккультизм).

Когда вы обладаете специализацией, вы можете сделать перебросить любой кубик, на котором выпало значение «10», в броске, в котором задействована эта специализация (флиртуя с графиней, скажем, или держа нож у ее горла). Вы можете сохранить за собой успех, который изначально дала выброшенная «десятка», но попытаться получить еще один. Пока вы выбрасываете «10», вы можете продолжать бросать кубик. На каждую Черту может быть выбрана только одна Специализация.

У некоторых Черт есть Вариации вместо Специализаций. В этих случаях, Черта включает много различных дисциплин в общей области (например, Анатомия, Биология и Математика под общим заголовком Науки). Каждую из этих дисциплин нужно приобретать как новую Черту, по цене обычного количества очков.

Физические

Типичная Первичная группа для этого неровного и беспорядочного мира. Физические Черты обозначают грубую силу, подвижность и живучесть. Часто, хотя и не всегда, подобные таланты очевидны для каждого, кто смотрит на персонажа.

Сила (Strenght)

Эта Черта отображает физическую мощь, включая способность передвигать тяжелые предметы и наносить урон. Как правило, персонаж с высоким показателем Силы будет крупнее и мускулистее, чем кто-то с низким показателем. Используйте Силу, когда пытаетесь прыгнуть куда-то или на что-то. В ближнем бою вы обычно добавляете показатель вашей Силы к запасу кубиков, чтобы определить урон.

Предлагаемые специальности: Массивный, Жилистый, Мышцы Кузнеца, Мощный, Плотный

* Плохая: вы можете поднять 40 фунтов

** Средняя: вы можете поднять 100 фунтов

*** Хорошая: вы можете поднять 250 фунтов

**** Отличная: вы можете поднять 400 фунтов

***** Выдающаяся: вы можете поднять 650 фунтов

Ловкость (Dexterity)

Скорость, рефлексы, грация и координация движений приходят с высоким показателем Ловкости. Люди с низкой Ловкостью склонны спотыкаться и ронять, в то время как их более подвижные товарищи кажутся гибкими и ступают уверенно.

Предлагаемые специализации: Кошачья Ловкость, Молниеносные Рефлексы, Верткий, Совершенный Баланс, Легкое Касание, Легкий

* Плохая: грациозен, как бык.

** Средняя: твердая рука и верный глаз.

*** Хорошая: гибкий юноша или девушка.

**** Отличная: Легкий, как ветер

***** Выдающаяся: Вы точно родственник кошкам.

Выносливость (Stamina)

Когда вам угрожают болезнь, усталость или ранение, ваше состояние определяется вашей Выносливостью. Крепко сбитые люди не замечают подобных помех, но болезненным нужен отдых или лечение. Когда вы получаете урон, эта Черта помогает вам «поглощать» его (см. «Искусство Войны», глава VII).

Предлагаемые специализации: Здоровый, Упорный, Крепкий, Неутомимый, Живучий, Воля к Жизни

* Плохая: Хрупкий и болезненный.

** Средняя: Обычно здоров, иногда нет.

*** Хорошая: Здоровье горца.

**** Отличная: Вынослив, как вол.

***** Выдающаяся: Последний, кто остается на ногах.

Социальные

Светские умения – необходимость в пронизанные интригами времена Ренессанса. Эти врожденные дары отображают вашу внешность, шарм и инстинкты. Низкие Черты обозначают болвана; высокие – повелителя людей.

Обаяние (Charisma)

Очаровательны вы, нравитесь ли людям, дорогой товарищ или просто терпимая личность? Эта Черта отмеряет впечатление, которое вы можете производить, и силу вашей личности. В отличие от Манипулирования (см. ниже), Обаяние измеряет ваш внутренний шарм (или отсутствие оного).

Предлагаемые специализации: Красноречивый, Доверительный, Умудренный, Милостивый, Чувственный, Невинный, Благочестивый, Увлекающий, Царственный

* Плохое: Дубина.

** Среднее: приятный парень.

*** Хорошее: доверенное лицо.

**** Отличное: лидер.

***** Выдающееся: король или пророк.

Манипулирование (Manipulation)

Хорошо ли вы умеете добиваться того, чего хотите? Эта Черта покажет. Отражение вашего таланта влиять на людей посредством одурачивания, соблазнения, очарования и прочих подобных методов, Манипулирование позволяет вам склонять в ту или другую сторону мнения как друзей, так и врагов. Заниматься этим, однако, лучше с осторожностью: в эту эпоху гнев может проявляться радикальными способами.

Предлагаемые специализации: Завораживающий, Ослепляющий, Вдохновляющий, Впечатляющий, Убедительный, Располагающий, Очаровательный, Изворотливый

* Плохое: «Поди прочь, тупица».

** Среднее: «Хм-м… Стоит подумать».

*** Хорошее: «В твоих словах есть мудрость».

**** Отличное: «Как прикажете, милорд».

***** Выдающаяся: «Я последую за вами на край света!»

Внешность (Appearance)

Красота обладает тысячей лиц, от уязвимости высокородной девицы до свирепого облика язычника. Эта Черта отображает общую привлекательность и определяет первые впечатления; она распространяется за пределы чисто физических черт, включая нежную улыбку, изящный смех, огненный взор или любые другие привлекательные черты.

Предлагаемые специализации: Бравый, Манящий, Самоуверенный, Чудесный, Чувственный, Восхищающий, Плутовской, Распутный, Невинный, Дикий

* Плохая: Квазимодо.

** Средняя: опрятный пахарь.

*** Хорошая: пригожая деревенская девица.

**** Отличная: молодой король Генрих.

***** Выдающаяся: вновь рожденная Гиневра.

Ментальные

Это эпоха великих умов и сияющих мыслителей. С этими Чертами, которые измеряют сообразительность, память, обучение и воображение, вы можете занять ваше место рядом с мастерами… или плестись в их кильватере.

Восприятие (Perception)

Внимательны ли вы к тому, что вас окружает, или склонны вляпываться в дерьмо? Эта Черта покрывает внимание к миру и воображение, от инстинктов до физических чувств. Некоторые люди, особенно дети, видят все с чудесной ясностью; другие постоянно оглядываются, ожидая неизбежный нож в спину. Какова бы ни была ваша причина, ваша общая интуиция определяется этой Чертой.

Восприятие выходит за рамки чувственных ощущений. Маг с высоким показателем может уловить скрытые мотивы в чьем-то поведении, ухватить намерение, вложенное в произведение искусства, или расслышать хрустнувший сучок, который предвещает внезапное нападение. Персонажам, находящимся в бегах, высокое Восприятие нужно для выживания.

Предлагаемые специализации: Острые Чувства, Сверхъестественное Понимание, Ясный Взор, Проницательный, Настороженный, Интуитивный, Инстинктивный

* Плохое: А?..

** Среднее: вы способны уловить очевидное.

*** Хорошее: ум, достаточно острый для деталей.

**** Отличное: Малозаметные вещи становятся ясны, как день.

***** Выдающееся: ничто не ускользает от вашего взгляда.

Интеллект (Intelligence)

Эта Черта измеряет вашу общую остроту ума: память, способность делать выводы, аргументировать, понимать и мыслить критически. Основа Рассудка, Черта Интеллекта отображает ясность мысли и способность улавливать факты. Персонаж с высоким Интеллектом мыслит весьма сложными категориями; он способен анализировать аргументы на многих уровнях и отличать истину от лжи. Низкий показатель отмечает скудный ум – не обязательно тупой, но слепой к сложностям жизни.

Предлагаемые специализации: Яркость, Изобретательность, Креативность, Прагматичность, Память Барда, Прозрение, Гениальность

* Плохой: деревенский простачок.

** Средний: средний крестьянин.

*** Хороший: венецианский школяр.

**** Отличный: Изабелла д’Эсте.

***** Выдающийся: великий Леонардо.

Смекалка (Wits)

Некоторые люди живут за счет своей смекалки – или умирают из-за ее недостатка. Эта Черта измеряет ваш талант мыслить быстро и ясно. Практичный и резкий маг будет обладать приличным рейтингом, тихоня – скудным. Ваши боевые рефлексы (см. «Инициатива» в Главе VII) зависит от Смекалки. Ваша способность переключаться с одной ситуации на другую, опять же, зависит от ее остроты.

Предлагаемые специализации: Изобреталельный, Ушлый, Рефлексы Выживания, Быстрые Решения, Остроумие, Фокус Спокойствия, Чистый Инстинкт

* Плохая: не самая яркая свеча в подсвечнике.

** Средняя: достаточно смышлен, чтобы заметить рытвину впереди.

*** Хорошая: бродячий актер.

**** Отличная: успешный шпион.

***** Выдающаяся: Рейнар Лис.

Таланты

Каждый рождается с теми или иными талантами. Эти Черты отображают врожденные дарования, в противоположность выученным навыкам.

Настороженность (Alertness)

Будь то среди дикой природы или при дворе в высшем свете, вы не перестаете следить за тем, что вас окружает. Вы отрастили глаза на затылке (в переносном смысле!) и всегда ожидаете неожиданностей. Вас редко можно застать врасплох.

* Новичок. Банда головорезов не останется незамеченной вами.

** Практик. Чтобы просочиться мимо вас, вор должен быть смышленым.

*** Профессионал. Если за вами следят, вы это знаете.

**** Мастер. Если за вами следят, вы знаете, что за вами следят, кто следит и сколько их.

***** Легенда. Если вещество без цвета, запаха и вкуса подмешают вам в вино, вы его заметите.

Обладают: Воры, Попрошайки, Сержанты, Охотники, Убийцы, Стражники

Специализации: Западни, Засады, Леса, Города, Высший свет, Наемные убийства

Человек Искусства (Artist)

В эпоху Возрождения искусство достигает новых высот утонченности и изощренности. Этот Талант отображает ваше врожденное дарование, приобретенный навык и наработанное знание вашего ремесла. Создание произведений искусства требует времени, но в этом сеттинге это – верный путь завоевать Влияние, славу и милости (см. «Драматические Системы», Глава VII). С помощью этой Черты вы выбираете направление искусства и придаете форму вашей страсти. Каждую дисциплину нужно приобретать отдельно; если вы разбираетесь в скульптуре, это не поможет вам петь.

* Новичок. Грубо, но с талантом.

** Практик. Вменяемый подмастерье.

*** Профессионал. Средний профессионал.

**** Мастер. Получает заказы от знати, королей и Церкви.

***** Легенда. Микеланджело, Донателло, может, даже сам Маэстро.

Обладают: живописцы, скульпторы, покровители искусств, любители, актеры.

Вариации: Вышивание, Живопись, Музыкальное сочинительство, Скульптура, Поэзия

Атлетика (Athletics)

Вы зарабатываете себе на хлеб с маслом, залезая на утесы, прыгая через расселины и забрасывая крючья. Возможно, вы спортсмен, или просто склонны к безрассудствам. Вы отлично управляетесь с разного рода весельем на свежем воздухе, неважно, есть ли правила, или речь идет о выживании.

* Новичок. Вам редко за себя стыдно.

** Практик. Люди, которые ставили против вас, нервно сглатывают.

*** Профессионал. Вы – герой своей деревни.

**** Мастер. За вас пьют на ярмарках и в базарные дни на мили окрест.

***** Легенда. Даже ваши соперники не могут не восхищаться тем, как элегантно вы их одолеваете.

Обладают: актеры, дети, оруженосцы, выдающиеся бойцы, гонцы, шуты

Специализации: Верхолазное дело, Жонглирование, Плавание, Местные виды спорта, Метание предметов, Выносливость, Следование правилам, Жульничество

Осведомленность (Awareness)

Вы обладаете внутренней связью с невидимым миром. Вещи, которые незаметны для большинства людей – и особенно мистические вещи – заставляют ваши волосы шевелиться. Хотя этот талант чаще всего встречается у чародеев, некоторые смертные необыкновенно восприимчивы. Осведомленность ограничивается тем, что творится поблизости от вас: вы не ощутите что-либо за десять лиг, но вполне можете подмечать происходящее рядом.

* Новичок. Вы можете сказать, какое ощущение вызывает человек.

** Практик. Ваше шестое чувство обычно подсказывает правильно.

*** Профессионал. Цвета души – аура – ясно предстают перед вами, если вы хотите на них посмотреть.

**** Мастер. Вы видите все виды духов и обитателей ночи.

***** Легенда. Вы общаетесь с Иными Мирами.

Обладают: цыгане, повитухи, отшельники, священники, охотники на ведьм, безумцы

Специализации: животные, талисманы, духи, ауры, опасность, обитатели ночи

Рукопашный бой (Brawl, Бой без оружия)

Ваши голые руки – это оружие. Пинаться, молотить кулаками, царапаться, кусаться и бороться – все это дается вам одинаково легко.

* Новичок. Местные хулиганы практикуются на вас.

** Практик. Местные хулиганы вас не трогают.

*** Профессионал. Местные хулиганы – это вы и есть.

**** Мастер. Вы можете вырубить человека одним ударом кулака.

***** Легенда. Знатные люди нанимает вас тренировать их сыновей.

Обладают: задиры, бандиты, рыцари, боксеры, крестьяне

Специализации: борьба, боксирование, болевые захваты, кабацкие драки, массовые драки, пьяный мордобой

Уклонение (Dodge)

Ушлая шалунишка! Когда приходят неприятности, вас к этому времени там уже нет. Лучший способ избежать боли – отойти в сторону с ее дороги.

* Новичок. Вы обычно можете отскочить от быстро скачущей лошади.

** Практик. Если вас вовремя окликнут, вы, скорее всего, найдете, куда укрыться.

*** Профессионал. Вы можете увернуться от камней, комков грязи или чего угодно еще, что полетит в вашу сторону.

**** Мастер. Лучники неспособны подстрелить вас.

***** Легенда. Вы можете пройти по полю боя и не поцарапаться.

Обладают: оруженосцы, Братья Акаши, слуги, воры, разведчики

Специализации: прыжки, перекаты, нырки, уклонение, блокирование, боевые искусства, фехтование

Экспрессия (Expression, Выражение)

Вам хорошо удается доносить до окружающих свою точку зрения. Возможно, вы профессиональный оратор, или поэт, или хороший лидер. В любом случае, вы знаете, как заставить остальных слушать и делать пометки в голове. Ваша страсть, красноречие и убежденность оставляют отпечатки в умах, которые сохраняются надолго.

* Новичок. Люди уделяют вам внимание – иногда.

** Практик. Вы хорошо умеете общаться.

*** Профессионал. Дебаты обычно склоняются в вашу пользу.

**** Мастер. Вы обладаете Серебряным Языком из сказок.

***** Легенда. Куда бы вы ни отправились, слава летит впереди вас.

Обладают: священники, трубадуры, лидеры, странствующие монахи, аббатисы, барды

Специализации: проповеди, проза, поэзия, ухаживание, лидерство, команды, дебаты

Наставление (Instruction)

Преподавание – ваша страсть. Вдохновляющими словами, цепляющими за душу примерами или чистой настойчивостью вы заставляете людей учиться разным вещам. Краеугольный камень процесса наставления подмастерьев, этот Талант передает ваши познания желающим этого студентам.

В игровых понятиях, любой Навык или Знание, которым вы обладаете, можно преподавать другому персонажу, тратя некоторое время на обучение (Таланты – штука врожденная, их так передать нельзя). На каждый месяц, проведенный за обучением вашего ученика, делайте бросок Манипулирование + Наставление (сложность 11 – Интеллект вашего ученика; ученик с Интеллектом 3 пойдет со сложностью 8). Каждый успех на одно очко уменьшает для ученика количество опыта, которое он бы при нормальных обстоятельствах потратил на приобретение этой Черты; тем не менее, даже с вашей помощью другой игрок должен потратить хотя бы одно очко опыта. Тем не менее такая «экономия» стоит толики дополнительных трудов (детали см. в Дополнениях Библиотека и Наставник). Естественно, вы не можете научить тому, чего не знаете сами: Черты, которые вы передаете, не могут превзойти собственных показателей учителя. Преподаватель с Оккультизмом 3, например, не сможет наставить своего ученика так, чтобы он достиг Оккультизма 4.

Никто не может сиять вечно; по усмотрению Рассказчика, соскучившемуся студенту может потребоваться трата очка Силы воли, чтобы сосредоточиться на своих занятиях, особенно если параллельно происходят еще какие-то события. Длительные уроки могут измотать подмастерье, а наставления, которые длятся дольше двух месяцев, будут еще более назойливы. В эпоху Темной Фантастики отвлекающих факторов меньше, чем в нашу, но у каждого ученика есть свои пределы.

* Новичок. Вы можете излагать простые принципы.

** Практик. Вы подходящий наставник для детей или молодых людей.

*** Профессионал. Вы могли бы преподавать в небольшом университете или в монастырской школе.

**** Мастер. Студенты превозносят вас как превосходного наставника, который делает самые сложные темы доступными.

***** Легенда. Вы преподаватель непревзойденного умения и страсти; студенты уходят с ваших уроков с глубинным пониманием предмета.

Обладают: школяры, Дедалеанцы, профессора, Герметики, студенты, монахи

Специализации: конкретные разделы Знаний, конкретные темы, общественные специализации

Запугивание (Intimidation)

Некоторые убивают клинками; вам хватает брошенного взгляда. Когда вам этого хочется, этот взгляд змеи – или еще какой-нибудь, менее незаметный метод, - гарантирует, что вас не забудут. Пусть мелкие смертные торгуются или ластятся, чтобы получить желаемое, - вы же понимаете мощь сильной личности!

* Новичок. Злой на язык ребенок.

** Практик. Задиристый завсегдатай таверны.

*** Профессионал. Незнакомец в углу.

**** Мастер. Закаленный войной ветеран.

***** Легенда. Чезаре Борджиа.

Обладают: знать, рыцари, профессиональные военные, воры, куртизанки, наставники, инквизиторы

Специализации: тихий приказ, жестокость, угрозы, снисходительность, царственное обхождение, уничижительный взор

Воровское дело (Larceny)

Вы умеете воровать – немало для земли, в которой попасться на краже – значит, лишиться той или иной части тела. Поскольку преступники склонны держаться вместе, вы, возможно, знаете других себе подобных, и разбираетесь в их темных делах. Воровской жаргон для вас – не иностранный язык, и вы знаете, как находить воровские логова. Персонаж с Воровским делом не кажется чужаком на темной стороне общества и владеет некоторыми трюками этого ремесла, как-то срезание кошельков, попрошайничество, уличный грабеж и умение оставаться незамеченным.

Многие «темные» виды деятельности можно отобразить простым броском Атрибут + Воровское дело. Чтобы срезать кошелек или подсыпать снадобье в напиток, потребуются Ловкость + Воровское дело; чтобы перенести печать с одного документа на другой – Интеллект + Воровское дело; найти спрятанный тайник – Восприятие + Воровское дело. У большинства задач сложность 7 или 8; некоторые проще, другие – намного сложнее.

* Новичок. Бедняк.

** Практик. Уличный беспризорник.

*** Профессионал. Цыган.

**** Мастер. Опытный – и выживший – член аристократии подполья.

***** Легенда. Король воров.

Обладают: бродячие артисты, дети с улиц, ветераны, попрошайки, бродяги

Специализации: уличный сленг, грабеж, шпионство, мошенничество, подделки, криминальное подполье

Хитрость (Subterfuge)

Вы – хитрая сволочь. Искушенный в обманах, вы можете отделаться от обвинения в убийстве, в процессе собрав информацию, наводящую на следующую жертву. Это больше, чем просто вранье: вы можете оценить честность другого (или ее отсутствие) по языку его тела, и при этом глубоко скрыть свои мотивы.

* Новичок. Вы можете без особого труда найти подножный корм.

** Практик. Во многих сделках преимущество остается за вами.

*** Профессионал. Вы могли бы одновременно водить за нос троих поклонников.

**** Мастер. Великий итальянский шпион.

***** Легенда. Родриго Борджиа.

Обладают: шпионы, придворные, торговцы, преступники, мастера-Герметики

Специализации: церковная политика, придворная жизнь, оскорбленная невинность, сплетни, забалтывание

Навыки

Практика ведет к совершенству – или, по крайней мере, к совершенствованию навыка. Эти Черты приходят с обучением и опытом, выплавляя сырой талант в профессионализм.

Знание животных (Animal Ken)

Вы хорошо ладите со зверями, будь то в поле или на ферме. Пока другие борются с меньшими тварями Божьими, вы легко дрессируете или приручаете их. Этот дар может проистекать из природного таланта или из трудных тренировок, и он также касается многих мифических животных.

* Новичок. Вы можете дружить с домашними животными.

** Практик. Вы можете научить собаку или лошадь нескольким простым трюкам.

*** Профессионал. Профессиональный дрессировщик.

**** Мастер. Дикие звери повинуются вашим приказам.

***** Легенда. Подлинный сын или дочь Святого Франциска.

Обладают: сокольничие, рыцари, Вербена, конюшие, фермеры, отшельники

Специализации: собаки, соколы, волшебные звери, домашние животные, медведи, волки, кошки, мелкое лесное зверье

Стрельба из лука (Archery)

По многим понятиям, лучники – самый важный фактор на поле боя. Английский длинный лук меняет лицо мировой политики, делая рыцарей в тяжелом доспехе пережитком прошлого. Целые армии могут быть выкошены небольшим отрядом умелых лучников, и вы обладаете этим навыком.

* Новичок. Деревенщина.

** Практик. Браконьер.

*** Профессионал. Лесничий или разбойник.

**** Мастер. Элитный стрелок из длинного лука.

***** Легенда. Вильгельм Телль.

Обладают: йомены, лучники придворной стражи, охотники, браконьеры, коренные жители Америки

Специализации: прицельная стрельба, охота, арбалеты, битва, огненные стрелы, трюковые выстрелы

Ремесла (Crafts)

Собирательная Способность, которая отображает вашу профессию и навыки, которые к ней относятся. Кузнец, например, знает, как использовать свой молот, чтобы ковать различные орудия. Он также знает температуру плавления разной руды и может отличить хорошую работу от плохой. Многие владеют по крайней мере одним Ремеслом, а некоторые обладают несколькими. Каждое Ремесло нужно приобретать как отдельный Навык.

* Новичок. Молодой подмастерье.

** Практик. Знающий, но неопытный.

*** Профессионал. Профессиональный ремесленник.

**** Мастер. Знаток своего дела.

***** Легенда. Великий мастеровой.

Обладают: алхимики, ведьмы, Искусники, Крафтмасоны, любой другой работник, владеющий ремеслом

Вариации: доспехи, кузнечное дело, пивоварение / винокурение, ткачество, ремесло извозчика, ремесло фермера, изготовление стрел, лесное дело, стеклодувное дело, ювелирное дело, обработка кожи, моряцкое дело, обработка камня

Этикет (Etiquette)

Вы обладаете безупречными манерами, и, будучи в обществе, ведете себя с грацией и стилем – в любых обстоятельствах. Жизненно необходимый навык для дипломатического взаимодействия, романтических интерлюдий и смертоносных интриг, Этикет чрезвычайно различается от места к месту. Манеры, превосходные для Парижа, во Флоренции будут считаться неуклюжими, а в Суффолке ханжескими. Тем не менее, вы обладаете и талантом быстро усваивать принятые в конкретном месте изящные манеры, и умением применять их для достижения наилучшего эффекта.

* Новичок. Вы знаете, что такое вилка, и умеете ей пользоваться.

** Практик. Вы познали секрет носового платка.

*** Профессионал. Вы подобающе говорите и одеваетесь на любом общественном мероприятии в своей стране.

**** Мастер. Развлекаете вы иноземных сановников или посещаете крестьянскую церковь, ваши манеры и стиль вызывают уважение.

***** Легенда. От Китая до Шотландии, ваши безупречные манеры делают вас желанным гостем.

Обладают: монахини, Ксирафай, Мастера Традиций, высокие лорды и леди, настоятельницы, амбициозные торговцы, экономы

Специализации: придворные манеры, иноземные обычаи, обеды, общественная деятельность

Лидерство (Leadership)

Люди смотрят на вас, ожидая, что вы будете распоряжаться. Вы спокойным голосом и с хладнокровным видом отдаете приказы, а в стрессовой ситуации сохраняете достоинство. Лидерство, однако, есть нечто большее, чем твердая рука в битве: хороший командир понимает тактику и стратегию и умеет рассчитывать время. В сочетании с Обаянием и Манипулированием ваш Навык склоняет чаши весов во многих конфликтах, будь то военных или иных.

* Новичок. Вы можете вести отряд охотников.

** Практик. Неофициально за вами признано право говорить от имени вашей группы.

*** Профессионал. Другие обращаются к вам за указанием.

**** Мастер. Вы вдохновляете большие количества людей делать великие (или ужасные) вещи.

***** Легенда. Вы могли бы быть новым Папой, или королем, или вождем восстания.

Обладают: знать, короли и королевы, рыцари, матери-старейшины, епископы, капитаны, дипломаты, солдаты

Специализации: военное дело, приказы, знать, подстрекательство, угрозы, отвлекающие маневры, вопросы веры

Медитация (Meditation)

В некоторых частях света медитация есть существенная часть магии. Те, кто понимает ее техники, могут погружаться в трансы, отгораживаться от отвлекающих факторов и успокаивать свои напряженные нервы. Десятки практик: тайцзицюань, йога, тантрические искусства, аскетическая христианская медитация и другие – используют трансовые состояния как пути к Божественному прозрению.

Чтобы медитировать, вам нужно что-то, на чем медитировать; большинство практик включает глубокое дыхание, молитвы, личное созерцание либо размышление и инструменты вроде благовоний и пения. Успешная медитация позволяет вам выполнять следующие задачи: восстанавливать силы при недостатке сна (Выносливость + Медитация, сложность 8; каждый успех равен одному часу сна), входить в подобный смерти транс (Выносливость + Медитация, сложность 9; каждый успех позволяет продержаться в трансе день), или обретать прозрение относительно какой-то головоломки или загадки (Интеллект + Медитация, сложность 9; каждый успех снижает сложность броска Загадок на 1).

* Новичок. Вы можете сфокусировать свои мысли в условиях стресса.

** Практик. Вы можете достичь мира с собой.

*** Профессионал. Даже в плохих условиях вы можете достичь состояния покоя.

**** Мастер. Чтобы отвлечь вас, нужна война.

***** Легенда. При необходимости вы можете стать безмятежным центром любого шторма.

Обладают: Батини, Провидцы Кроноса, Говорящие-с-Грезами, монахи, Акашийцы, Чакраванти

Специализации: дзен, тантра, йога, странствия в видениях, молитва, осознанные сновидения

Ближний бой (Melee, бой с использованием оружия)

Обычно бой подразумевает разнообразное оружие. Этот Навык отображает привычку ко всему от клинков до дубин и от алебард до мебели – любое оружие, которое держат в руках и которым режут, колют или дробят. В отличие от Фехтования (см. ниже), это ремесло не изящно, а всего лишь практично.

* Новичок. Вы видели, как пользуются ножом.

** Практик. Крестьянское ополчение.

*** Профессионал. Типичный рыцарь или наемник.

**** Мастер. Художник на поле боя.

***** Легенда. Родившийся заново рыцарь короля Артура.

Обладают: рыцари, солдаты, воры, охотники на ведьм, ополченцы

Специализации: древковое оружие (алебарды), мечи, топоры, драки в тавернах, импровизированное оружие

Исследование (Research)

Все искатели знания должны научиться тому, как находить информацию. Этот Навык позволяет персонажу обнаруживать ресурсы, необходимые для развития его исследований. Подобные сведения можно почерпнуть из монастырских библиотек, частных собраний, устной традиции разных племен и из самой природы.

* Новичок. Вы знает, где и как смотреть.

** Практик. Местные архивы и знающие люди вам достаточно известны.

*** Профессионал. Вы знакомы со многими библиотеками вашего региона, и у вас есть связи в нескольких странах.

**** Мастер. Вы знаете содержимое многих библиотек Европы и располагаете связями в отдаленных частях мира.

***** Легенда. Вы владеете многими чрезвычайно редкими текстами, знаете уйму сведений, устно передаваемых в разных племенах, и располагаете хорошо укомплектованным запасом лекарственных снадобий.

Обладают: служители храмов, школяры, аптекари, алхимики, писцы

Специализации: устная традиция, теология, классические тексты, иноземные тексты, травоведение, запретные знания, магические знания, тайны

Верховая езда (Riding)

Люди, которые не знают, как оседлать или навьючить верховое животное (а многие не знают), вынуждены путешествовать пешком. Вы не принадлежите к этому скорбному большинству; напротив, вы разбираетесь, как кормить, ухаживать и обращаться с разной живностью. Некоторые из более диких разновидностей оной (вроде грифонов и драконов) могут быть для вас непривычны, но при наличии времени вы можете освоиться с таким зверем легче, чем мог бы кто-то другой.

* Новичок. Вы знаете, как холить, кормить и седлать коня.

** Практик. Вы можете ездить шагом, рысью или галопом – на хорошо выезженной лошади и при хороших условиях.

*** Профессионал. Вы можете воевать верхом, доставлять сообщения на дальние расстояния и охотиться с седла.

**** Мастер. Дикий зверь – лишь незначительная трудность.

***** Легенда. Если у вас есть время, вы можете объездить любого скакуна, чем бы он ни был.

Обладают: рыцари, оруженосцы, конюхи, охотники, знать

Специализации: война, выносливость, охота, дрессировка, странные звери (слоны, тигры и т. д.), летающие звери, волшебные существа

Скрытность (Stealth)

Иногда вести себя тихо – очень хорошая идея. С этим Навыком вы можете проскальзывать мимо наблюдателей, скользить в тени и в целом двигаться, не привлекая внимания окружающих. Попытки двигаться скрытно бросаются против Восприятия других (см. «Драматические системы», Глава VIII) и сильно зависят от места и обстоятельств.

* Новичок. Ночью вы можете незаметно проскользнуть мимо вашего мужа.

** Практик. Тени – ваши друзья.

*** Профессионал. Вы – опытный охотник.

**** Мастер. Вы можете бесшумно двигаться по подлеску.

***** Легенда. Волчья стая не услышит, как вы приближаетесь.

Обладают: охотники, шпионы, воры, прелюбодеи, Ксирафай

Специализации: доспех; ходьба босиком; лес; маскировка; укрытие в тенях

Выживание (Survival)

Вы можете выживать на природе. Персонаж с этим Навыком может охотиться, найти или построить укрытие, угадывать погоду и отличать годные растения и воду от плохих. Городской вариант позволяет знающему город персонажу буквально жить на улицах. В лесных условиях ваша Черта Скрытности ограничена количеством точек в вашей Черте Выживания.

* Новичок. Вы можете охотиться без затруднений и конфузов.

** Практик. Вы можете выжить в лесу несколько дней.

*** Профессионал. Опытный лесничий.

**** Мастер. Вас не заботят ни ветер, ни погода.

**** Легенда. Животные и те менее дики, чем вы.

Обладают: охотники, лесничие, Вербена, шаманы, бандиты, пилигримы

Специализации: город, выслеживание, охотничьи отряды, растения, погода, пустыни, горы, зима

Знания

Если вы хотите вступать в прения с королями, вам лучше отлично владеть темой разговора. Знания – существенные Черты для магов. Они отображают вещи, которые вы изучаете, в противоположность тем, что вы знаете или практикуете.

Академические знания (Academics)

Хотя для этой эпохи грамотность уже более-менее характерна, многие все еще не умеют читать. Эта Способность отображает некоторую степень образованности: вы можете читать на латыни вдобавок к вашему родному языку и, возможно, на немецком или тосканском (итальянском), складывать цифры и обсуждать философию. Образование в этом веке пользуется большим уважением; хорошо образованный человек сам послужит себе хорошей рекомендацией, а образованная женщина, хотя и будет казаться странной, станет хорошей женой.

* Новичок. Вы можете говорить на латыни, худо-бедно писать, владеете основами арифметики и знакомы с именами философов.

** Студент. Латынь для вас – как второй родной язык; вы умеете и писать на ней. Продвинутая математика не кажется таинственной, и, если нужно, вы можете говорить как довольно образованный человек.

*** Школяр. Вы знаете латынь и греческий, разбираетесь в математике и основах наук и понимаете многие принципы философии, теории управления и искусств.

**** Мастер. Вы можете преподавать в университете, и способны обсуждать политику, искусство или философию в любом месте Европы.

***** Виртуозо. Вы – один из великих умов эпохи образованности.

Обладают: Гильдейцы, высшее духовенство, Герметические волшебники, школяры, администраторы, отшельники, путешественники по миру, вампиры

Специализации: классики, искусства, грамотность, каллиграфия, математика, метафизика, философия

Культура (Culture)

Если вы понимаете культуру, то можете предсказать, как поведут себя люди – полезный навык, если вам что-то надо от иностранца. Источник верований, норм, табу и политик, культура представляет собой портрет народа. Те, кто учился должным образом, способны постичь эти секреты.

Печально, но источники времен Возрождения несколько предрасположены к… выдумкам… там, где дело касается других культур; большинство людей склонно к серьезным предрассудкам против «язычников», и они берут с собой эти взгляды, садясь за стол переговоров или берясь за перо. Большинство письменных источников содержит дикую дезинформацию, и даже лучшие из них порой несут чушь. Чтобы по-настоящему узнать о какой-то культуре, вам нужно провести время с ее людьми – и принимать их с по-настоящему открытым разумом. Соответственно, это Знание намного более ограниченно, чем соответствующее ему Знание в более поздние времена.

* Новичок. Вы знаете несколько имен и названий из далеких земель.

** Студент. Народные сказки предоставляют вам смазанный образ истины.

*** Школяр. Хотя ваше восприятие несколько неточно, вам удается понимать наиболее общие иностранные концепции.

**** Мастер. Вы быстро набираетесь иноземных обычаев.

***** Виртуозо. Бывалый путешественник с обширным багажом точных знаний о многих разных землях.

Обладают: придворные, дипломаты, моряки, исследователи, школяры

Специализации: религии, регионы, рассказы моряков, иноземные дворы, манеры, табу, сексуальность, искусство, Древний Рим, Древняя Греция, Египет, Китай, Турция, мавры, язычники, Края Света

Загадки (Enigmas)

Вы понимаете совершенно таинственные вещи. Посредством сочетания наблюдательности, работы с данными и интуиции вы можете сложить воедино образы или слова, которые кажутся бессмысленными. Загадки, головоломки, криптограммы и коды представляют для вас меньшую проблему, чем могут представлять для среднего ума, и естественные тайны (вроде Путей Вик) не кажутся вам бессмыслицей.

* Новичок. Вы можете победить в местном состязании в загадках.

** Студент. Для вас ясны редко употребляющиеся символы.

*** Школяр. Ваше любимое занятие – решать сложные задачи.

**** Мастер. Вы могли бы написать пособие по алхимии.

***** Виртуозо. Ни одна тайна не может остаться скрытой от вас надолго.

Обладают: школяры, мудрецы, философы, алхимики, шаманы, барды, старики с причудами

Специализации: загадки, логика, теология, духи, Пути Вик, символы, тайное знание, алхимия

Расследование (Investigation)

Располагая кучкой зацепок, вы можете прийти к значимому заключению. Подобные зацепки могут включать следы или потревоженный подлесок (охота), мотивы и пятна крови (преступления), аллегории и тонкости (схоластика), или намеки и союзы (политика). Ваше заключение не обязательно будет верным, но для начала оно вполне подойдет. Большинство людей и того не может.

* Новичок. Умный ребенок.

** Студент. Охотник.

*** Школяр. Охотник на людей.

**** Мастер. Шериф или Инквизитор.

***** Виртуозо. Брат Кадафаэль.

Обладают: воры, регулярные полицейские силы, инквизиторы, монахи, теологи, охотники, браконьеры

Специализации: разведка, выслеживание, писания, признания, классические тексты, преступления, слухи

Закон (Law)

Бог положил Творению порядок. Следовательно, вы сделали закон своей страстью. Вы знаете его тонкости и можете по желанию приводить их. Разумеется, в разных государствах законы разные; кажется, в каждом городе есть какие-то свои неочевидные тонкости. Ваше обучение, однако, дало вам возможность познать и общие нити в составе большинства законов, и классические принципы древних.

* Новичок. Городской стражник.

** Студент. Местный шериф.

*** Школяр. Придворный, бейлиф или священник.

**** Мастер. Гениальный законовед.

***** Виртуозо. Законодатель.

Обладают: священники, полицейские, высшее духовенство, знать, еретики, члены Совета, Посредники, Гильдейцы

Специализации: классические законы, местные своды, религия, священные обеты, ведьмы, ересь, обычное право, тайные принципы, высший свет, магические законы, торговля, сутяжничество

Знание Языков (Linguistics)

Мудрый понимает многие наречия – особенно если он магус на Великом Собрании, или Посредник Дедалеанцев. Знание Языков включает больше, чем просто механическое запоминание слов или фраз; это способность понимать базовую структуру общения, распознавать и имитировать акценты или местные говоры, а так же анализировать влияние языка на мыслительные процессы.

* Новичок. Вы говорите на одном дополнительном языке.

** Студент. Вы говорите на двух дополнительных языках.

*** Школяр. Вы говорите на трех дополнительных языках.

**** Мастер. Вы говорите на четырех-шести дополнительных языках.

***** Виртуозо. Вы говорите более чем на шести дополнительных языках.

Обладают: дипломаты, писцы, монахи, священники, маги Совета, знать, дамы.

Вариации: греческий, латынь, ацтекский, майя, египетский, турецкий, мавританский, арабский, арамейский, иврит, различные азиатские, различные европейские, различные индийские, различные африканские и американские племенные.

Познания (Lore)

В ночи можно найти много секретов. Вы были достаточно везучи (или невезучи), чтобы узнать, насколько обширны могут быть сообщества, которые скрывает ночь. Сородичи, Гару, Породы Оборотней, фракции призраков, дворы фей и, разумеется, Пробужденные, - прячутся сразу за пределами видения смертных. Эта Черта позволяет вам узнать достаточно об этих созданиях, чтобы быть опасным – для них и для себя самого!

Предполагается, что вы «бесплатно» осведомлены о том, что происходит в вашем собственном сообществе. Дополнительные группы – оборотни, феи, Орден Рассудка и т.д. – должны быть приобретены отдельно. Без этой Черты вы не знаете входов и выходов зарождающейся Камарильи, политических течений Совета, Теневого Двора или чего-либо еще в том же духе. Эти секреты нужно еще добыть из тьмы, а тьма не всегда согласна делиться…

* Новичок. «Говорят, у вампиров есть организованное общество».

** Студент. «Все вампиры принадлежат к какому-то клану под названием «Камарилья»».

*** Школяр. «Сородичи разделяются на враждующие группировки в рамках так называемой «Камарильи»».

**** Мастер. «Кланы Сородичей включают много названий. Мне объяснить их для вас?»

***** Виртуозо. «Дорогой мой сэр, я могу узнать Бруха, когда его вижу!»

Обладают: любопытные волшебники, инквизиторы, ночные шпионы, герметические чародеи, цыгане

Вариации: отдельные Познания для каждого вида существ, и у большинства есть несколько типов (Камарилья, Шабаш, различающиеся линии крови и т. д.).

Медицина (Medicine)

Несмотря на похвальбы хирургов, медицина Возрождения ужасающе примитивна (см. «Современная Медицина», Глава VII). Тем не менее, вы можете подштопать кого-то на поле боя, успокоить лихорадку или принять роды. Этот Навык может отображать европейскую традицию врачевания, опыт повитухи, арабскую медицину или таинственные целительские искусства Востока.

* Новичок. Вы умеете перевязывать раны.

** Студент. Вы можете пустить кому-нибудь кровь с небольшим риском.

*** Школяр. Вы можете управиться с мелкими ранами и болезнями.

**** Мастер. Ваши пациенты обычно выживают.

***** Виртуозо. Вы понимаете новые радикальные техники, и можете умело их применять.

Обладают: повитухи, травники, врачи, Козианцы, шаманы, цирюльники, военные хирурги

Специализации: травяные снадобья, магическое лечение, анатомия, военно-полевая медицина, эпидемии, арабские техники, китайские техники

Метафизика (Metaphysics)

Дисциплины, объединенные этим общим наименованием, содержат подсказки к раскрытию тайн вселенной. Знание одной из метафизических наук включает историю ее развития и базовое владение символизмом, языком, познаниями и тайнами, которые с ней связаны. Некоторые науки, как алхимия, могут специализироваться на выдаче реальных, вещественных результатов; эта Черта Знания отображает теоретическое понимание, а не дополнительные навыки, которые могут вам потребоваться для его применения (вроде химии, математики, ремесел и т. д.). Тем не менее, это хорошее начало, ступень к чему-то большему.

В эту категорию входит некоторое количество дисциплин, включая следующие.

Алхимия. Это метод преобразования металлов в более высокие состояния, и метафора преображения человеческой души. Посредством череды таинственных процедур алхимик доводит до совершенства базовый элемент, преобразуя его в нечто чудесное.

Астрология. Метод предсказания того влияния, которое небеса оказывают на Землю, и в особенности на человеческие личности.

Селестиография и Демонология. Изучение ангелов и/или демонов, включая зоны их влияния, дворы, обязанности, иерархии, ритуалы призывания и слабости. Эта дисциплина чрезвычайно опасна для изучения по нескольким причинам; подобного рода исследования делают человека уязвимым для влияния и искушений Ада (даже если исследователь не имеет в виду совершенно ничего дурного), и Инквизиция часто выискивает школяров с подобными секретами.

Гематрия. Метод гадания и получения информации из скрытых значений имен и слов, особенно посредством перевода слов в их цифровые эквиваленты. Она часто используется в сочетании со священными текстами, особенно Библией, Каббалой и Кораном.

Нумерология. Это наука определения сущности предмета или имени путем сведения его к его нумерологическому значению. Для нумерологии все есть число, и это число есть ключ к пониманию Творения и роли мага в нем.

Священная геометрия. Эта дисциплина – метод получения священного знания из измерений и форм рукотворных либо природных структур, включая форму человеческого тела.

Считается, что строители пирамид, храмов ацтеков и майя и готических соборов были мастерами священной геометрии.

Изучение камней. Для мистиков, все обладает магической энергией, духовными свойствами или тем и другим сразу. Эта дисциплина покрывает сущности различных камней, драгоценных и нет, и прочих минералов, и ее полезность проявляется в изготовлении ювелирных изделий, ритуалах земли, сделках с элементалями и создании Талисманов.

* Новичок. Вы понимаете самые основы.

** Студент. Вы получили некоторые наставления по теме.

*** Школяр. Вы обладаете приличным пониманием дисциплины.

**** Мастер. Вы знаете то, о чем не пишут.

***** Виртуозо. Вы мастер скрытых вещей и тайных познаний.

Обладают: герметические чародеи, практики Высокой магии, каббалисты, арабские мистики

Вариации: см. выше.

Оккультизм (Occult)

Вы сведущи в путях Невидимого мира, и можете привести бесконечно много ссылок на фольклор и тайные тексты, чтобы подкрепить ваши подозрения. Это знание имеет мало общего с собственно магическими практиками, но оно отображает знакомство с проклятиями, заклинаниями, запретными знаниями, древними легендами и скрытой эзотерикой. Часть того, что вам известно, истинно, многое ложно, а про значительную долю можно сказать и то, и другое.

* Новичок. Вы слышали несколько сказок.

** Студент. Бабушка вам рассказывала…

*** Школяр. Студент нечистых искусств.

**** Мастер. Вы знаете больше правды, чем лжи.

***** Виртуозо. Очень близко к костру.

Обладают: охотники на ведьм, ведьмы, вампиры, язычники, матери семейств

Специализации: языческая мудрость, культы, защитные ритуалы, народные сказки, древняя эзотерика, символы, дальние страны

Наука (Science)

Необходима для членов Ордена Рассудка. Для вас Творение обладает твердым основанием, покоится на подтверждаемых фактах, с помощью которых можно сдвинуть мир. Ваши дисциплины (которые нужно приобретать отдельно) могут включать металлургию, продвинутую математику, астрономию, анатомию и многие другие науки. Естественно, ваше понимание вещей заметно отличается от методик 20 века, и содержит порядочное количество того, что потом будут называть «суеверием». Но надо же с чего-то начинать…

* Новичок. Подмастерье монаха или школяра

** Студент. Образованный молодой человек.

*** Школяр. Серьезный студент.

**** Мастер. Вы можете создавать собственные изобретения и делать большие скачки в понимании.

***** Виртуозо. Вы могли бы поспорить с самим Леонардо.

Обладают: алхимики, инженеры, Искусники, Крафтмасоны, школяры, астрономы, архитекторы, монахи

Вариации: астрономия, анатомия, ботаника, биология, навигация, картография, математика, металлургия, инженерное дело

Другие Способности

Способности ниже – слишком специализированные, чтобы быть широко доступными; тем не менее, они весьма важны для некоторых магических стилей и практиков. В игровых понятиях эти Черты работают так же, как любые другие; если они есть у вашего персонажа, просто впишите соответствующие пометки в раздел «Другие Способности» на листе персонажа.

Таланты

Танец (Dancing)

Вы движетесь с грацией, которая делает вас непохожим на смертного. Возможно, вы обучались при знатном дворе; более вероятно, что вы натаскались в бродячем театре или отточили талант в плясках вокруг костра. Не так уж важно; главное, что вы притягиваете восторженные и завистливые взгляды всякий раз, как музыка поведет вас за собой.

* Новичок. Вы любите поплясать на Бельтэйн.

** Практик. Тренированный танцор.

*** Профессионал. Профессиональный исполнитель.

**** Мастер. Саломея.

***** Легенда. Божественная грация и касание дьявола.

Обладают: Провидцы Кроноса, Вербена, бродячие артисты, придворные

Специализации: народные танцы, импровизация, придворные танцы, церемонии

Интрига (Intrigue)

Вы – прирожденный заговорщик, искушенный по части силы, обмана и обязательств. В зависимости от вашего прошлого и морали, вы можете быть шпионом, ушлым торговцем или представителем знатного сословия. Возможно, вы оправдываете свои действия как «лучший способ добиться, чтобы что-то было сделано», но, в любом случае, вы – умелый тип. Этот Талант также позволяет вам выуживать правду из слухов и отличать подлинных игроков от тех, кто таковыми притворяется.

* Новичок. Сплетни.

** Практик. Переговорщик.

*** Профессионал. Епископ, торговец или кто-то из низшей знати.

**** Мастер. Вы прожили достаточно долго, чтобы смеяться насчет этого.

***** Легенда. Макиавелли.

Обладают: Ксирафай, знать, королевские особы, волшебники – Герметики, Примасы Совета, шпионы, придворные

Специализации: знать, церковь, финансы, мистические интриги, тайные общества, наблюдения, Смекалка и Шантаж

Изобретение (Invention)

У вас есть жилка по части создания вещей (двигателей, часовых механизмов, странных устройств и т. д.) Броски Интеллекта + Изобретения позволяют вам разрабатывать новые чудесные объекты (построить эти объекты – уже другое дело; см. «Искусство и Наука», Глава VII), которые превосходят все, что было создано ранее. Этот Талант часто привлекает к вам и восхищение, и подозрение; в конце концов, никто не может быть демонстрировать слишком много новизны, не создав себе репутацию – и проблемы.

* Новичок. Кое-что из ваших каракулей выглядит перспективно.

** Практик. Хм-м… Ну, может, и сработает…

*** Профессионал. Когда ваши изобретения воплощены, то они иногда работают.

**** Мастер. Мастеровые приходят к вам за советом и вдохновением.

***** Легенда. Да Винчи младший.

Обладают: Искусники, Крафтмасоны, безумные гении

Специализации: оружие, средства передвижения, средства оптимизации труда, игрушки

Логика (Logic)

Дебаты – это еще одна разновидность фехтования; на свой лад, логика сильнее клинка. Вы отлично владеете этим видом оружия, окружая своих противников головоломками и нечеткими фактами. Врожденная склонность обосновывать и возражать по существу делает ваши аргументы трудноопровержимыми. В конце концов, возможно, ваша риторика закладывает фундамент будущего…

* Новичок. Вы можете победить в семейном споре.

** Практик. Людям, которые пытаются вам возражать, приходится нелегко.

*** Профессионал. Вы изучили техники формализованных дебатов.

***** Мастер. Хватило бы и Сократу.

***** Легенда. Факты – ваша глина, а рассудок – гончарный круг.

Обладают: ораторы, теологи, философы, писатели, Основатели Совета

Специализации: Писание, классики, мораль, искусство, наука, метафизика, магия, публичные дебаты, разбор и анализ, запутывание, влияние на эмоции, ловушки

Соблазнение (Seduction)

Вы повелеваете любовью. Ну, или ее иллюзией. Все способы ухаживания, от светских манер до грубого съема, подобны детской игре. Чем вы лучше, тем сильнее они западают – мужчины, женщины, все, кто хотите.

* Новичок. Смазливый парень (или девчонка).

** Практик. Бродячий актер.

*** Профессионал. Притча во языцех местного общества.

**** Мастер. Ходячий скандал – но такой желанный!

***** Легенда. С вашим появлением рушатся обеты.

Обладают: распутники, гулящие девки, Провидцы Кроноса, Ксирафай

Специализации: смекалка, распутство, намеки, придворные ухаживания, искушения, невинный вид

Пение (Singing)

Важное требование для члена Небесного Хора, этот Талант дарует вам хорошо поющий голос и достаточно ума, чтобы его использовать. Это может быть наработанный навык или дар природы; в любом случае, вы обладаете даром к песне.

* Новичок. Молочница.

** Практик. Трубадур.

*** Профессионал. Хорист.

**** Мастер. Бард.

***** Легенда. Господь благословил вас голосом ангела.

Обладают: маги Хора, бродячие актеры, придворные исполнители, пастухи и молочницы

Специализации: сырой талант, религиозное пение, медитативное пение, обычные песни, экстатическое пение, народные песни

Навыки

Акробатика (Acrobatics)

Трюки, кувырки, смешные падения – вы настоящий клоун! Важный навык во многих бродячих труппах, особенно тех, что специализируются на комедиях. Если обстоятельства более

серьезны, то, возможно, вы приобрели свои навыки в рамках освоения боевого искусства, или оттачивали их в детстве ради выживания. На каждую точку Акробатики, которой вы располагаете, вы можете игнорировать один уровень урона от падения. Соответственно, маг с Акробатикой 4 может упасть с высоты до 30 футов без вреда для себя.

* Новичок. Ребенок.

** Практик. Потеха всей деревни.

*** Профессионал. Профессиональный клоун.

**** Мастер. Китайский акробат.

***** Легенда. Когда вы не слышите, вас называют обезьяной.

Обладают: Акашийцы, Провидцы Кроноса, бродячие артисты, акробаты, оборотни-кошки (catfolk), авантюристы (swashbucklers)

Специализации: боевое искусство, смешные трюки, природная подвижность, плутовство

Артиллерист (Artillerist)

Разрушительная специальность Искусников и Крафтмасонов. Вы знаете, как разрабатывать, конструировать и применять огромные орудия войны, и обладаете талантом по части что-нибудь взорвать. На невысоких уровнях навыка вся эта затея достаточно опасна: выражение «подорваться на собственной мине» относится к склонности артиллеристов случайно разносить себя на куски (см. «Искусство Войны»). Рассказчики могут пожелать ограничить доступ к этому навыку, предоставляя его только тем персонажам, кто располагает необычной предысторией или склонностью – его секреты тщательно охраняются!

* Новичок. Рядом находиться опасно…

** Практик. Подмастерье.

*** Специалист. Канонир.

**** Мастер. Мастеровой.

***** Легенда. Военачальники повсюду пьют за ваше здоровье.

Обладают: канониры, саперы, Искусники, Крафтмасоны, охотники на чудовищ

Специализации: ручницы, новые конструкции, полевая артиллерия, осады, фейерверки, изобретения Дедалеанцев

До (Do)

Экзотическое искусство с далеких гор, До позволяет смертному дробить камни, прыгать, как животное, и уклоняться от стрел самого искусного лучника. Только Братья Акаши и их ближайшие друзья владеют этим навыком, который пугает большинство европейцев чуждыми движениями и сокрушительной силой.

До («Путь») есть больше чем боевой стиль; он охватывает высокодисциплинированное состояние бытия. Те, кто его познает, осторожны, склонны к самоанализу и часто отстраненны к другим; когда они действуют, то действуют сильно, целеустремленно и окончательно. Этот навык направляет наивысший потенциал личности посредством серий суровых ритуалов,

медитаций, движений (ката) и упражнений. До не учатся, До принимают. Принимая До, с ним принимают новые нормы питания, милосердия и темперамента.

В игровых понятиях, До позволяет персонажу использовать продвинутые боевые маневры (см. «Искусство Войны» и «Магические Стили», гл. VIII) и направлять магию посредством своего умения. Начинающие персонажи могут приобрести только одну-две точки До, и Рассказчику следует ограничить его применение, разрешая его только магам Акаши; даже на Дальнем Востоке это знание слишком скрыто, чтобы быть общедоступным. (Исторически, в эту эпоху боевые искусства остаются охраняемой тайной; простой народ не обучали подобным секретам еще несколько столетий). По мере того, как ученик продвигается в этом искусстве, он прибавляет к своему имени «животное» имя. Эти имена, которые используются только в среде других Акашийцев, отображают шаги в просветлении студента. Когда практик достиг состояния, которое он может честно назвать «человеческим», это значит, что он научился использовать полный потенциал своего тела.

* Насекомое (кузнечик, богомол, муравей и т. д.). Вы были посвящены в наставления Пути, и обучились правильным методам дыхания, питания и упражнений.

** Рептилия (змея, ящерица и т. д.). Вы начали воспринимать свои тело, разум и дух как единое целое, и становиться одним с этим целым.

*** Четвероногое животное (тигр, собака, лошадь). Обращаясь к скрытой внутри вас энергии, вы способны на выдающиеся поступки.

**** Двуногое животное (медведь, обезьяна). В каждом живом существе течет огромная сила. Вы лучше других понимаете, как использовать эту силу.

***** Подлинная человечность – Мастер Просветления. Ваш разум спокоен; вы знаете, что всякая вещь может быть создана или разрушена тем, кто понимает Путь. К этому времени вас уже заботит не то, что можно сделать, а то, что сделать должно.

Обладают: маги Акаши

Специализации: Внешний стиль (силовой), Внутренний стиль (медитативный)

Фехтование (Fencing)

Новое интригующее искусство, это умение владеть мечом отличается от обычной рубки рыцарей или латников. Фехтовальщики, которые чаще всего встречаются в Италии и Испании, используют тонкие острые клинки, сходясь друг с другом в головокружительных состязаниях. Умелый фехтовальщик, независимо от пола, - это опасный человек, а его искусство кажется еще более романтичным в силу его редкости (см. фехтовальные системы и маневры в «Искусстве Войны»).

* Новичок. Талантливая орясина.

** Практик. Темпераментный молодой джентльмен.

*** Профессионал. Искусный плетельщик стальных кружев.

**** Мастер. Мастер клинка.

***** Легенда. Тибальт, Король Кошек.

Обладают: итальянские джентльмены, повесы, бродячие школяры, испанские фехтовальщики, шпионы

Специализации: флорентийский стиль (два клинка), сабли, грязные приемчики, показушные трюки

Огнестрельное оружие (Firearms)

Редкий и ценный навык, владение Огнестрельным оружием позволяет вам использовать ручной огнестрел. Вы умеете стрелять, заряжать, чистить и чинить фитильные замки, аркебузы, ручницы и даже редкие колесцовые замки. До некоторой степени этот навык способен компенсировать неточность, свойственную всему огнестрельному оружию.

* Новичок. Подмастерье.

** Практик. Дорогостоящий наемник.

*** Профессионал. Опытный стрелок.

**** Мастер. Смерть с твердой и верной рукой.

***** Легенда. Ужас, пахнущий порохом.

Обладают: Искусники, Крафтмасоны, высокооплачиваемые наемники, охотники на чудовищ

Специализации: аркебузы, ручницы

Пытки (Torture)

Боль – часть жизни, особенно в эпоху Возрождения. Вы всего лишь специализируетесь на том, чтобы причинять эту боль по справедливому и достойному поводу (во всяком случае, так вы утверждаете), и на том, чтобы в процессе жертва оставалась в живых. Специальность охотников на ведьм, шпионов, наемников и королевских служащих, искусство причинения мучений есть не самый редкий навык в те беспокойные времена.

* Новичок. Вы умеете причинять людям боль.

** Практик. Вы владеете несколькими экзотическими техниками дознания.

*** Профессионал. Вы читаете «Молот Ведьм» на ночь.

**** Мастер. Никакие сведения остаются скрытыми от вас надолго.

***** Легенда. Вы – художник страдания. Вопли ужаса заменяют вам аплодисменты, и смерть приходит лишь тогда, когда вы позволяете.

Обладают: инквизиторы, придворные мастера пыток, садисты, наемники, низшее духовенство, охотники на ведьм, Вербена

Специализации: ересь, военное дело, машины, магия, особенная боль, публичные наказания

Знания

Космология

За пределами мира смертных лежат Иные Миры, и вы понимаете их пути и закоулки. Хотя в те времена многие мистики понимают, что теневой мир есть, очень немногие сведущи в его секретах. Вы, однако, осведомлены и прокладываете свой путь через Туманы с меньшими проблемами, чем встретило бы большинство путешественников.

* Вы раз или два побывали по ту сторону Барьера.

** Если вам подсказать маршрут, вы сможете пройти по нему, не слишком раздражая духов.

*** Иные Миры странны, но не слишком незнакомы.

**** Вы чувствуете себя как дома среди духов.

***** Вы вообще человек, дух или то и другое?

Обладают: шаманы, Вербена, некроманты, мастера – Герметики, Повелители Небес

Специализации: странствия в видениях, Пути духов, обычаи обитателей Умбры, Нижний Мир, Небеса, Ады, духи природы, Астральные Пределы

Домашняя Мудрость (Hearth Wisdom)

Вам доступна повседневная мудрость – сказки и сведения, полные забытых сведений, простых лекарств и здравого смысла для домашнего применения. Вычурный городской люд может отмахиваться от вас, как от дикаря, но они не понимают тех вещей, которые знаете вы.

Хотя эта Черта отнюдь не является магической, она может дать вам сведения о слабостях различных сверхъестественных существ. Успешный бросок Домашней Мудрости должен предоставлять полезную информацию касательно сверхъестественных угроз и давать вам некоторое представление о том, как с ними разбираться. Работоспособность тех идей, что пришли к вам в голову, остается на усмотрение Рассказчика, но общий принцип таков: чем больше успехов вы набрали, тем более качественную информацию получите.

Домашняя Мудрость также может использоваться для приготовления простых лекарственных средств. Она не настолько могущественна, как навыки Травоведения или Медицины, но лекарство, вероятно, будет иметь хотя бы некоторый эффект.

Это Знание – не библиотека точных фактов. Скорее, это собрание – часто устное и никогда не записывавшееся – сказок и пословиц, небылиц и советов, которые освещают порядочное количество тем. Они могут чертовски раздражать тех, кто приходит к вам за советом. Тем не менее, как вам хорошо известно, хорошее случается с теми, кто ждет.

* Соображающий. Вы по крупицам насобирали немножко мудрости.

** Разумный. Вы узнаете следы Скрытого Мира.

*** Знающий. Люди приходят к вам за советами и мелкими лекарствами.

**** Сведущий. Вы – кладезь мудрости вашей собственной культуры, и вам доводилось слыхать и сказки из дальних земель. Вы можете опознать сверхъестественное существо успешным броском Восприятия + Бдительности (сложность 7), если вы достаточно близко, и вы знаете, какие у него есть слабости.

***** Мудрый. Вы отлично разбираетесь в народной мудрости вашей земли, а так же знаете много древних секретов земель дальних (Китая, скажем, или Великого Зимбабве). Знатный люд при свете дня может пренебрегать вами, но по ночам к вам приходят со всех сторон, чтобы получить ваш совет.

Обладают: мудрые люди, язычники, мудрецы, архивисты, отшельники

Специализации: Северная Европа, американские индейцы, Восточная Европа, цыгане, Южная Азия, Восточная Азия, Средиземноморье

Травоведение (Herbalism)

В растениях есть волшебство; вы знаете, как найти его, выделить его и использовать его. Эта Способность предоставляет вам работоспособные знания относительно растений, их применений, их значений и их воздействия на человеческое тело. Вы знаете, как их распознавать, где их находить и как их выращивать и подготавливать.

* Новичок. Вы собирали травы для бабушки.

** Студент. Учились у мудрой женщины или знахаря.

*** Школяр. Состоявшийся травник.

**** Мастер. Госпожа лекарств, господин снадобий.

***** Виртуозо. Ходячий корень мандрагоры.

Обладают: Вербена, ведьмы, цыгане, Козианцы, мудрые люди, шаманы, охотники

Специализации: яды, домашние лекарства, пища, сбор и заготовка, магические растения, символизм

Ссуживание денег (Moneylending)

«Ростовщичество» - это не то, чем занимаются добрые христиане; тем не менее, чтобы общество процветало, кто-то должен управляться и с мерзкими корыстными делами. Это ваша работа, и вы делаете ее хорошо. От ссуживания под проценты до высоких финансовых вопросов, от бухгалтерского учета до жонглирования цифрами, вы понимаете уловки и техники этого ремесла, банковское дело и бухгалтерию.

* Новичок. Уличный торговец.

** Студент. Подмастерье банкира.

*** Школяр. Опытный финансист.

**** Мастер. Торговый князь.

***** Виртуозо. Друг графов и королей.

Обладают: торговцы, Гильдейцы, ростовщики, купцы

Специализации: еврейские сети, итальянские финансы, постановка «на счетчик», международная коммерция, кредитование исследований, спекуляции, мошенничество, коронованные особы

Яды (Poisons)

Вы обладаете действующим знанием о токсинах, как магических, так и обычных. Многие смертоносные зелья представляют собой природные травы или яды, но некоторые были

созданы – людьми вроде вас. Вы можете смешивать, анализировать, опознавать и иногда обезвреживать многие смертоносные средства. Чем лучше вы в своем деле, тем больше понимаете (см. «Яды» в Главе VII).

* Новичок. Мерзкая старуха.

** Студент. Травник с плохими наклонностями.

*** Школяр. Придворный шпион.

**** Мастер. Лукреция Борджиа.

***** Виртуозо. У тех, кто настолько хорош, репутации *нет*.

Обладают: заговорщики, шпионы, Ксирафай, наемные убийцы

Специализации: травы, придворные яды, змеиный яд, экзотические виды, магические снадобья, противоядия

Тайный кодовый язык (Secret Code Language)

Часто бывает жизненно необходимо хранить секреты и общаться тихо. Многие оккультные сообщества используют собственные тайные языки – от секретных рукопожатий и языка цветов до геральдики и мистической белиберды – чтобы передавать информацию нужным людям, не позволяя ей попасть не в те руки. Эти коды чрезвычайно сложно изучить, если только вы не принадлежите к соответствующему обществу; подобные группы, несомненно, не одобряют, когда подобным секретам учат чужаков, и могут объявить охоту на любого, кто учится их тайным кодам – или преподает их нарушителям тайны.

Тайные Коды приобретаются как языки; каждая точка обозначает дополнительный способ общения. Ваш Рассказчик может потребовать хорошую причину тому, что вы знаете тайный кодовый язык, и может запретить вам приобретать более одного.

Обладают: шпионы, Батини, Вербена, Герметики, Ксирафай, воры, Крафтмасоны, Акашийцы, актеры

Вариации: воровские жаргоны, католические тайные языки, иносказания интриганов, герметическая мудрость, алхимические символы, условные слова ведьм, язык цветов, нумерологические коды, символизм живописи и многое другое

Дополнения (Backgrounds)

Я лишь собиратель и распределитель вещей других людей.

- сэр Генри Уоттен

Эти ресурсы не появляются из ниоткуда; они приходят из опыта вашей жизни и могут исчезнуть тем же путем. Когда вы выбираете ваши Дополнения, создайте причины и предыстории для всего, чем вы располагаете. Кто ваши Союзники? Где вы разжились Магическим Сокровищем? Как ваши Шпионы пробрались в Ватикан? Ответы расскажут вам – и вашему Рассказчику – новые интересные вещи относительно вашего магического «альтер эго».

Дополнения можно бросать в сочетании с другими Чертами; успешный бросок Манипулирования + Союзников может распалить ваших друзей относительно какой-то темы. В

отличие от других Черт, вы не можете поднимать Дополнения за счет очков опыта, хотя ваш Рассказчик может поднимать их за вас вместо очков опыта (см. «Опыт»).

(Заметка. Дополнение 20 века «Греза» не соответствует сеттингу Темной Фантастики и по этой причине исключено. Многие другие Дополнения отличаются от тех, что соответствуют им в более позднее время.)

Союзники (Allies)

Всегда хорошо иметь друзей, и у вас есть несколько, о которых можно говорить. Они могут быть смертными консорами, или спутниками-животными, или кем-то из обитателей ночи, или даже духами-тотемами, но, в любом случае, на них вполне можно положиться – и они в случае чего могут помочь.

Союзникам лучше быть полноценными персонажами, со своими желаниями, потребностями, личностями и выгодой. Они могут быть достаточно верны, чтобы умереть за вас, но они не сделают этого просто так. «Цена» их дружбы (кто они? семья, возлюбленные, собутыльники?) может затянуть вас в передрягу как раз когда вы подумали, что жизнь для разнообразия начала налаживаться. Дружба – обоюдоострый клинок, и ничто не приходит бесплатно.

Каждая точка в этом Дополнении предоставляет вам одного дополнительного Союзника или увеличивает силы уже имеющегося. Соответственно, пять точек могут означать пятерых друзей средней силы или одного-двух – необычайной. В число близких многих чародеев входят волшебные звери, призраки и другие причудливые существа.

* Один Союзник умеренного могущества.

** Два друга, или один довольно могущественный.

*** Три достойных парня, или один-два сверхъестественных спутника.

**** Четверо последователей, или один, но действительно очень серьезный.

***** Пятеро последователей, или группа меньшей численности, но большего могущества.

Сокрытость (Arcane)

Мастер мистических искусств может скрыться на ровном месте. Тени скользят, закрывая его. Толпа глотает его. Никто, кажется, не запоминает эту странную личность – ни его лорд, ни его родители, ни даже жители деревни или города, где он рос. Его черты ускользают, как старые сны.

Это Преимущество позволяет вам выскальзывать с глаз долой и из сердца вон. Хотя оно не делает вас собственно невидимым и не поможет в бою, оно делает попытку выследить вас чрезвычайно трудной задачей. Иногда все просто само складывается так, чтобы замести ваши следы. В игровых понятиях, дополнение Сокрытость добавляет кубики к вашим попыткам Скрыться (Stealth) и отнимает то же количество кубиков из запаса Восприятия или Расследования, который другие используют, чтобы вас найти. Если вы хотите, вы можете «подавить» этот эффект и «появиться из ниоткуда».

* Скрытная душа

** Лицо, которое быстро забывается.

*** Мастер ложного следа.

**** Иголка в стоге сена.

***** Кто?

Ковенант (Covenant)

Большинство чародеев в наши дни держатся сами по себе; тем не менее, те, кто хочет сохранить свои головы на плечах, объединяются в братства, именуемые Ковенантами, сливают свои ресурсы воедино и прикрывают спины друг друга. Вы принадлежите к подобной группе и пожинаете блага – и проблемы – подобной эксклюзивной компании.

Ковенант (или Часовня) может быть много чем: замком волшебников, священной рощей, храмом, бродячей труппой, Иномировой Реальностью; единственные существенные условия – наличие сотрудничающей секты магов, места их встреч и официального кодекса братства. В эту эпоху подобные места немногочисленны; большинство магов сами поддерживают свои очаги. Хотя мистические товарищества не являются чем-то новым, «официально» идея Ковенантов принадлежит Герметикам. Крафтмасоны «адаптировали» эту идею под себя в середине XIII века и построили вокруг нее Орден Рассудка. Соответственно, маги по обе стороны этих конкретных баррикад образуют Ковенанты ради совместной выгоды.

Это Дополнение отображает ваше положение в уже существующем Ковенанте, или помогает вам создать собственный:

Поскольку персонажи начинают как маги-новички, ваше членство в существующем Ковенанте будет ограниченным. Вы будете находиться под защитой более могущественных волшебников, но они будут ожидать от вас ответных услуг: мальчиков на побегушках, союзников, помощников, подмастерьев и т.д. Более мелкие Ковенанты меньше ожидают от своих членов, но предоставляют меньше влияния и безопасности. В игровых понятиях, ваш показатель определяет могущество Часовни, к которой вы принадлежите, а не важность вашего положения в ней.

Создать собственную Часовню – это всегда доступный вариант: земли много, материалы достать легко. Чтобы сколотить братство, потребуется много работы и ответственности (набрать участников; отплатить тем, кто помогал; утвердить кодекс; защищать своих союзников и т. д.), но для многих чародеев это лучший из возможных путей. В игровых понятиях, это Дополнение предоставляет вам несколько «очков создания»; вы объединяете их с другими персонажами, чтобы определить размеры и силы вашего Ковенанта.

Мелкая группа – общее количество очков 10-20

Братство – общее количество очков 21-30

Средний Ковенант – общее количество очков 31-70

Надежная Крепость (Stronghold) - общее количество очков 71-100

Легендарная Часовня – общее количество очков более 100

Естественно, общее количество зависит от сотрудничества группы; если кабал раскалывается, очки окажутся потеряны и Ковенант падет – если только обстоятельства не позволят оставшимся персонажам «компенсировать разницу» дополнительными очками опыта или ресурсами, добытыми в ходе истории.

Заметка. Старая книга «Маг: Восхождение» включала систему «построй свою Часовню», но от того набора правил с тех пор отказались. Если в партии есть «Книга Часовен» (The Book of Chantries), можно использовать систему из нее, но вам следует рассматривать ее как вариант, а не как необходимость. Готовящееся к выходу приложение, «Замки и Ковенанты», будет более подробно освещать магические крепости.

* Одно «очко Ковенанта», или членство в мелком Ковенанте (повозка или хижина, наподобие Актеры - Лизоблюды).

** Два «очка Ковенанта», или членство в братстве (маленькое владение или манор со слугами, наподобие Мызы Лорда Кэбота).

*** Три «очка Ковенанта», или членство в среднем Ковенанте (замок или маленькая Реальность Горизонта: Башня Ноктюрна).

**** Четыре «очка Ковенанта», или членство в огромной Часовне (большое поместье; замок со многими слугами и консорами: Бранденбургская Лечебница).

***** Пять «очков Ковенанта», или членство в легендарной Часовне (Доиссетеп или Белая Башня).

Крэй (Cray)

В эти волшебные времена места силы – часто называемые Крэями – встречаются в изобилии. Вокруг этих мистических источников, сырой материал Творения течет сияющими потоками или сгущается в овеществленную Квинтэссенцию – Тасс. При наличии этого Дополнения вы располагаете легко доступным Крэем и можете черпать от его благ.

Крэи могут быть разных видов: священная роща, намоленное святилище, мастерская выдающегося искусника, нечистая земля на каком-нибудь особенно скверном перекрестке… Из общих черт у них есть эмоциональная или мистическая значимость, череду странных происшествий в истории места, и постоянный ток энергии Основ. Хотя Квинтэссенцию можно черпать в любом месте, Крэи формируются там, где собирается эта Пятая Сущность – так сказать, по швам Гобелена.

Слово «Крэй» происходит от искаженного гэльского Cridhe («кри», или «сердце»). Крэй позволяет вам поглощать чистую Квинтэссенцию посредством вашего Даэмона (см. соответствующее дополнение) или собирать материальный Тасс для дальнейшего использования. Количество точек Дополнения отображает силу источника. Как и с Ковенантом, можно объединить показатели Крэя, чтобы отобразить общедоступное место. Тасс можно запасать (хотя, если его не использовать в течение месяца-другого, он развеется). «Владельцы» Крэя должны выделить Тасс из какой-то земной формы – древесной коры, воды пруда, крови, даже краски, - прежде чем его можно будет использовать. Это требует заклинания Основ 3 (см. главу VIII), которое «кипятит» Тасс и выделяет из него энергии его сущности. В игровых понятиях, алхимик возгоняет основные вещества, ведьма варит настой, или Крафтмасон обтесывает добытые в карьере блоки в краеугольные камни. В конце процесса Квинтэссенция становится доступной для использования.

Оборотни удерживают священные территории, которые называют Каэрнами; по всем параметрам и точкам зрения, они представляют собой Крэи с огромной силой и очень серьезной охраной. Попытка влезть в такое место без приглашения – достаточная причина, чтобы вас выпотрошили, но этот факт не останавливает магов, которым сильно приспичило. Охраняемые оборотнями или нет, Крэи распространяют покалывающее кожу ощущение могущества, которое соотносится с Резонансом места. Чумные кладбища заставляют посетителя чувствовать себя нехорошо, а девственные рощи порождают успокоительную

безмятежность. Волшебники часто развязывают жестокие войны за могущественные Крэи, так что источник, которым ты владеешь сегодня, может оказаться местом, где ты умрешь завтра…

* Пять единиц Квинтэссенции в неделю, или Каэрн 1 уровня.

** Десять единиц Квинтэссенции в неделю, или Каэрн 2 уровня.

*** Пятнадцать единиц Квинтэссенции в неделю, или Каэрн 3 уровня.

**** Двадцать единиц Квинтэссенции в неделю, или Каэрн 4 уровня.

***** Двадцать пять единиц Квинтэссенции в неделю, или Каэрн 5 уровня.

Даэмон (Daemon)

Как и описано в Главе I, Даэмон (или Аватар) является основой Мистической Самости. В простых игровых понятиях, эта Черта измеряет силу внутреннего гения. Чем выше показатель, тем могущественнее Даэмон, и тем сильнее он влияет на вашу жизнь. Слабый Даэмон может проявляться в виде предчувствий и тихих голосов, в то время как стоящий пяти очков будет казаться таким же реальным, как любое человеческое существо (на взгляд мага, по крайней мере; мало кто другой способен увидеть Мистическую Самость).

У каждого Пробужденного есть свой собственных Даэмон; соответственно, у каждого персонажа-мага должна быть минимум одна точка в этом Дополнении. Его показатель определяет три вещи: «реальность» Внутренней Самости, силу его Сущности (см. «Сущности») и Изначальную Силу – Квинтэссенцию – которую он может накапливать. В первых двух случаях все предоставляется отыгрышу роли и рассказыванию истории: могущественный Даэмон может почти буквально протащить своего мага сквозь адское пекло, как это делали духи в Прелюдии. Третий атрибут влияет на количество Квинтэссенции, которую вы можете запасать внутри себя самого (см. «Квинтэссенция», ниже).

Относительно этого последнего, считайте, что вы можете автоматически поглотить одно очко Квинтэссенции на каждую точку в показателе Даэмона, когда вы хотя бы час медитируете в Крэе (Восприятие + Медитация, сложность 7). Это количество не может превышать показателя Даэмона. Также вы можете тратить Квинтэссенцию, чтобы поддержать творимую вами магию – опять же, одно очко Квинтэссенции на точку Черты Даэмона. Так, маг с Даэмоном 3 может тратить 3 очка Квинтэссенции за ход. Эта энергия течет изнутри вас и не может быть направлена, использована или разделена с другим магом, если вы не решите ради этого пожертвовать частью собственной сущности (см. заклинание «Кровь сердца», Глава VIII).

* Легкие позывы; одно очко Квинтэссенции.

** Слабые голоса или грезы; два очка Квинтэссенции.

*** Смущающие вас видения; три очка Квинтэссенции.

**** Могущественный дух с настоящей личностью; четыре очка Квинтэссенции.

***** Сияющая сущность, при появлении кажущейся реальной, как любой человек; пять очков Квинтэссенции.

Предназначение (Destiny)

Это времена, когда герои поднимаются к величию. В этом сеттинге предуготованная судьба мага влияет на его положение, его силу воли и его идентичность. Предназначение выдергивает

вас из рядов смертных и толкает в круг света от светильников богов. Ваше Предназначение может не быть очевидно в конкретный момент времени, но ощущение величия следует за вами: незнакомцы предсказывают ваш приход, и люди начинают расступаться, когда вы появляетесь. Они ищут вашей милости, или пытаются вас убить. Другие маги судят вас не только по тому, как вы ведете себя, но и по тому, как, по их мнению, вам положено себя вести. Соответственно, Предназначение – это обоюдоострый меч, и не менее чем Дамоклов! Однажды этот клинок упадет…

В понятиях истории, вещи склонны с вами случаться; нет ни конкретных бросков, ни конкретных эффектов, просто вы кажетесь находящимся в фокусе внимания Госпожи Удачи. В понятиях игры, это Дополнение придает вашим действиям некоторый вес и влияние, даже если вы – новичок в обществе Пробужденных. Кроме того, оно помогает вам возобновлять вашу Силу воли. В конце концов, герои не умирают по-дурацки. Запоминающимися способами – да, но не недостойными. Когда ваша Сила воли опускается низко, это чувство Предназначения вмешивается, подгоняя вас и заставляя совершать легендарные поступки. Один раз за историю вы можете возобновить ваш запас Силы воли броском Предназначения. Каждый успех (сложность 8) возобновляет одно очко Силы воли; три успеха, например, восстановят три очка. Этот бонус не даст вам очков сверх вашего нормального уровня Силы воли, хотя, с одобрения Рассказчика, вы можете добавить свой уровень Предназначения к вашему запасу кубиков Силы воли на один особенно важный бросок (один раз за историю или даже реже), если это кажется сообразным для определения вашей будущей судьбы.

* Кто-то небезынтересный; один кубик.

** Предназначен быть важным; два кубика.

*** Поцелован Судьбой; три кубика.

**** Отмечен рукой Небес (или Ада); четыре кубика.

***** Избранный; пять кубиков.

Фамилиар (Familiar)

У вас есть мистический «домашний любимец» - разумное существо, дух, обретший материальную форму и магически связанный с вами. Однако, вы привязаны к фамилиару так же, как он к вам, и эти узы сильны.

В разных группах фамилиары различаются. Вербена часто берут в качестве фамилиаров кошек или сов, а фамилиары Говорящих-с-Грезами напоминают орлов, ястребов, волков или змей. Некоторые Искусники строят себе заводных питомцев, в то время как Козианцы изготавливают своих из живых существ. Хотя Церковь считает наличие фамилиара верным признаком сговора с Люцифером, известно, что некоторые святые привлекали голубок, или белых лошадей, а изредка даже единорогов. Инферналисты, разумеется, предпочитают смазливых прислужниц (или прислужников) либо злобных маленьких бесенят.

Откуда они берутся? Один Бог знает. Согласно большинству рассказов, фамилиары образуются из бродячих духов; будучи наделен плотью посредством магических Искусств или богомерзкого подчинения, спутник является по велению мага. Часто, хотя не всегда, важна церемония призывания; иногда, однако, фамилиар по собственной воле обретает плоть и присоединяется к своему новому «хозяину» в какой-то подходящий момент (в процессе ритуала, после сна, непосредственно перед началом какого-то предприятия великой важности). Хотя оно может на первый взгляд казаться простым животным, подобное существо никогда не является обычным. Оно будет вести вас сквозь мистические и мирские препятствия, добывать вам тайные знания, выполнять поручения и другие услуги и поглощать наихудшие проявления

Бича. Будь оно прислужником Ада или посланцем Небес, это создание будет полезным другом. В обмен это создание питается Квинтэссенцией своего мага, поглощая энергию в присутствии своего хозяина, впитывая Тасс или высасывая Квинтэссенцию из скрытой «ведьминой груди».

«Трапеза Шипов» - общеупотребительный термин для поедания Бича – это, возможно, величайшее благо от наличия фамилиара. С той или иной частотой ваш спутник может втягивать дикие мистические завихрения в себя самого. Что он с ними делает, остается тайной, но, в любом случае, Трапеза устраняет угрозу нависшего удара. Бич проявляется как клубящееся облако; фамилиар всасывает его и после этого впадает в транс на день или два. Однако, если фамилиар попытается вдохнуть слишком много Бича, шок убивает зверя. Облако взрывается в желудке совершающего Трапезу, разрывая бедное существо на месте.

У каждого компаньона есть собственная личность; Рассказчик берет существо как персонаж игрока и управляет им настолько, насколько оно доступно. Показатель Дополнения определяет силу фамилиара, информацию, которую он сможет для вас добывать, то, сколько Бича он сможет поглощать, и количество Квинтэссенции, которую он должен съедать в неделю. (Заметка: создание высокого уровня может быть меньше, чем предлагается в таблице ниже). Если обращаться с фамилиаром недостаточно хорошо, существо может разгневаться и начать причинять неприятности, или просто уйти. Если фамилиар разорвет связи, вы потеряете все блага от Дополнения. Маг, чей фамилиар умирает, немедленно теряет два очка Квинтэссенции на точку Дополнения, вдобавок к потере всех остальных благ от союза.

* Ваш питомец довольно мал (размером с лягушку или меньше). Он может поглотить удар Бича в три точки один раз за историю, и знает небольшое количество сведений. Требует одно очко Квинтэссенции в неделю.

** Спутник размером с ястреба; фамилиар может поглотить удар Бича в пять точек один раз за историю, и располагает кое-какими сведениями, заслуживающими внимания. Требует два очка Квинтэссенции в неделю.

*** Размером с волка; за историю ваш спутник может поглотить два удара Бича по пять очков или один в десять очков; он порядочно всего знает на эзотерические темы. Требует три точки Квинтэссенции в неделю.

**** Примерно человеческих габаритов; этот фамилиар поглощает 15 очков Бича за одну историю, и его можно считать Наставником на одну точку в вопросах обучения. Требует 4 очка Квинтэссенции в неделю.

***** Могущественный спутник, размером с лошадь или около того, обладающий собственными силами. Это создание может поглотить до 20 очков Бича в неделю и располагает обширным запасом сведений, что делает его равным Наставнику на две точки. Требует 5 очков Квинтэссенции в неделю и очень верного к себе отношения!

Влияние (Influence)

Вы вызываете уважение среди смертных. Возможно, вы – лорд или леди; возможно, у вас повсюду есть шпионы, или торговцы зависят от вашего благорасположения. В любом случае, когда вы говорите, люди подчиняются – или, в любом случае, не остаются равнодушными!

Это Дополнение позволяет вам манипулировать делами других людей и предоставляет вам некоторую толику положения в обществе. Распорядители сажают вас на почетные места за столом, слуги объявляют о вашем приходе, лорды устраивают званые обеды в вашу честь. В понятиях игры, это также позволяет вам выбивать из людей информацию (Интеллект + Влияние), склонять дела в вашу пользу (Манипулирование + Влияние) или ухаживать за придворными или священниками с положением (Обаяние или Внешность + Влияние). В

зависимости от природы вашего могущества, вы можете работать издалека посредством агентов или лично посредством репутации (также см. «Драматические Системы», глава VII).

* Заметный простолюдин.

** У вас есть несколько друзей на хороших местах, мелкий титул или то и другое.

*** Хотя у вас может быть и титул, ваше влияние не ограничивается простым чином.

**** Вы обладаете высоким титулом, выдающейся репутацией, обширными связями или всем этим.

***** Титул, земли, слава и связи, слитые воедино.

Библиотека (Library)

Редкое и драгоценное явление в эпоху Темной Фантастики (печатный пресс всего несколько десятков лет как появился, и большинство книг все еще написаны от руки), это Дополнение отображает наличие легкодоступного для вас запаса знаний. Это может быть комната, полная книг и свитков, или личный архивариус, или даже возлюбленный из числа бардов или мудрых людей. В любом случае, настоящая Библиотека предоставляет вам доступ к сведениям по различным темам и время изучать эти сведения. Осторожнее, однако: когда раздаются призывы к благочестию, книги часто становятся первым, что отправляется в огонь.

В игровых понятиях, подобные занятия позволяют вам сберечь очки опыта (см. список ниже в этой главе). Бросок вашего Дополнения «Библиотека» (сложность 8) позволяет вам сберечь одно очко опыта на успех. Вам нужно будет потратить хотя бы одно очко, как бы много успехов вы ни выбросили; на то, чтобы изучать тему подобным образом, требуется минимум неделя, и, когда вы тратите опыт, дозволяется только один бросок.

У этого дополнения есть своя тонкость. В эту эпоху знание ограниченно. Многие темы – и многие Черты – находятся за пределами досягаемости обычной Библиотеки. Поднимать Знание Космологии в монастырском архиве будет легко, но в ирландской деревушке – почти невозможно. Некоторые Черты, вроде Наук, настолько замысловаты, что библиотеки вообще вам с ними не помогут. На темы, которые у вас есть возможность изучать, оказывают большое влияние Искусства, которые вы осваиваете, и общество, которое вы предпочитаете. Искуснику будет не особенно трудно изучить Науку Анатомии, но немецкому чародею, вышедшему из низов, придется учится методом проб и ошибок. Его библиотека вряд ли будет такой же полезной! В конечном счете, решение о том, что можно найти на полках, а чего нельзя, остается за Рассказчиком. Маг без подходящей Библиотеки может быть вынужден куда-то переехать, или учиться у своего Наставника.

* Горсточка книг и свитков.

** Маленькое собрание трудов на несколько тем.

*** Несколько редких книг и, возможно, небольшое собрание общедоступной мудрости.

**** Комната, заполненная книгами на многие разные темы.

***** Подлинная сокровищница земной мудрости – по меркам XX века, может, и маленькая, но по меркам хранилищ того времени обширная.

Магическое Сокровище (Magical Treasure)

На момент начала хроники вы обладаете предметом силы – неким объектом или устройством, наделенным гением. Это щекотливое Дополнение, и некоторые игроки при случае могут им злоупотреблять. Соответственно, оно зависит от благорасположения Рассказчика и потребностей сюжета; если Рассказчик захочет, он может воспретить игрокам брать это Дополнение для своих персонажей.

Магические Сокровища принимают множество форм, от летающей метлы ведьмы до копья, благословленного духами убийства или Доспехов Титана из кузницы Искусника. Независимо от своего устройства, Сокровище содержит сущность магии; оно – не просто инструмент, оно позволяет магам (и некоторым смертным) использовать его уникальные силы. Хотя такие вещи встречаются не так часто, как уверяют нас сказки, они – довольно обычная часть ремесла магов-ремесленников, ведьм и многих шаманов. В начале Войны Восхождения эти инструменты представляют собой оружие, близкое к совершенству – и к ним относятся с заслуженным уважением.

Талисманы – это магические предметы: зелья, жезлы или оружие, которое направляет неземные силы. Могущественные волшебники вплели в эти Сокровища заклинания, и они обычно лучатся мистическим сиянием.

Фетиши работают по-другому: их магия идет от силы духа, привязанного к объекту. В понятиях истории, эти сокровища обладают личностью и временами ведут себя своевольно, когда их «владелец» проявляет к ним неуважение. Исходите из того, что, когда Квинтэссенция израсходована, дух покидает предмет. Фетиши нельзя «перезарядить».

Устройства – это магические машины, и в эпоху Темной Фантастики это подлинные чудеса, сотворенные искрой гения. Эти Сокровища непонятны для большинства мистиков; чтобы их использовать, обычно требуется хотя бы одна точка в Науке (или соответствующем Ремесле): ведьма может суметь пользоваться доспехами, когда свыкнется с ними, но понять летающую машину для нее будет невозможно! Поскольку столь многие из них противоречат убеждениям тех времен, Устройства часто вульгарны, и, когда обрушивается Бич, они пожинают бурю.

В игровых понятиях, Сокровище обладает встроенными магическими Эффектами (см. главу VIII). Любой персонаж с Пробужденным Даэмоном, Талантом Осведомленности или тем и другим способен воспользоваться этими заклинаниями, как если бы он был магом. Эффекты ограничены показателем Дополнения следующими тремя способами:

- Уровень Сферы не может превосходить количества точек Дополнения (магическая свеча, стоящая 3 точки, не может содержать заклинания 4 уровня).

- Сокровище может содержать одно заклинание на точку, не более (в эту свечу может быть вплетено до трех заклинаний).

- Заклинание может использовать одну Сферу на точку (если Эффект свечи использует три Сферы, то у нее только может быть только один Эффект; если у свечи есть три Эффекта, то каждый использует только одну Сферу).

Из-за их могущества Сокровища стоят двух точек Дополнения за каждую точку уровня. Наша волшебная свечка, соответственно, стоит шесть точек Дополнения, а не три.

У каждого волшебного предмета есть собственное «Арете», а не Арете мага; удары Бича обычно поражают применяющего, но действительно тяжелые удары разрушают и Сокровище (по решению Рассказчика). Это часто происходит с Устройствами Ордена Рассудка, которые ломаются или взрываются непредсказуемым образом.

(Глава VIII включает правила создания Магических Сокровищ; некоторые примеры всех трех видов можно найти в Приложении).

* Слабая вещь (2 очка, Арете 1, Квинтэссенция 5)

** Полезное Сокровище (4 очка, Арете 2, Квинтэссенция 10)

*** Значительный объект (6 очков, Арете 3, Квинтэссенция 15)

**** Сокровище большой ценности (8 очков, Арете 4, Квинтэссенция 20)

***** Могущественный артефакт (10 очков, Арете 6, Квинтэссенция 25)

Наставник (Mentor)

Лежащая в основе большинства магических сообществ связь наставник-подмастерье предоставляет обеим сторонам блага и обязанности. В понятиях истории, ваш наставник (пишется с маленькой буквы) – это учитель, старейшина, господин и, иногда, друг. В отличие от более неформальных отношений, типичных для более поздних времен, эти узы не особенно демократичны: он говорит вам, что делать, и вы либо это делаете, либо сталкиваетесь с последствиями. Некоторые наставники добры, другие суровы, но никто из них не будет выносить неповиновение.

В игровых понятиях, показатель этого Дополнения определяет две вещи: доступность наставника и его положение в вашем сообществе. Это положение может быть основано на чистой силе, но чаще оно происходит из уважения и влияния. В диких дебрях политики Совета и византийских интригах Ордена Рассудка эти два фактора могут полностью изменить мир подмастерья. Наставник, готовый помочь, принимает в вас участие: он говорит от вашего имени, знакомит с нужными людьми и делится полезными сведениями. Могущественный наставник, собственно, обладает могуществом: он может вытащить вас из неприятностей и вступиться, когда все остальные будут молчать. Оба этих вида наставников могут быть требовательными, требуя бегать с поручениями, выражать преданность и оказывать услуги, как раз когда вам хочется остаться в одиночестве. Что более важно, он ожидает, что вы будете поддерживать свою честь: ваши дела, добрые и дурные, отражаются на нем.

Как и Дополнение «Библиотека», Дополнение «Наставник» (с большой буквы) может помочь вам сохранить очки опыта, когда вы поднимаете Черты (см. другой список).Как и в случае с Библиотекой, Наставник может научить вас лишь тому, что знает сам. Мастер, не знающий Искусств Жизни, не поможет вам поднять ваш показатель Сферы Жизни, хотя, возможно, сумеет помочь, если вам нужно освоить Жизнь с нуля.

Как и Союзник, ваш наставник обладает собственными ценностями, личностью и целями. Он – не совокупность точек, а маг в своем праве! В качестве персонажа Рассказчика наставник ведет себя, как считает нужным, и преследует собственную выгоду. Пусть время и история расскажут, что он делает!

* Незначительный или удаленный учитель.

** Полезный, но эксцентричный учитель.

*** Добрый и заслуживающий внимания покровитель.

**** Мудрый и уважаемый наставник.

***** Могущественный или влиятельный мастер.

Ресурсы (Resources)

Говоря просто, у вас есть наличные или власть. Возможно, вы унаследовали собственность или доход; может быть, вы – торговец или богатый школяр; вполне возможно, что вы все это

награбили, или сотворили посредством магии. Сейчас это не настолько сложно, как станет когда-то потом.

Богатство в эту эпоху не таково, как в XX веке; у большинства людей мало наличной монеты, а ценность чего-либо они измеряют в товарах. Прежде, чем начнется игра, определитесь, чем вы владеете и как вы это получили – наличные это, собственность или свинец, обращенный в золото? Если вы не мот, то большинство ваших расходов сведутся к пище, одежде, крову и налогам. Налоги, определенно, самая тяжелая часть: в эти дни Церковь требует большую дань, и большинство людей ее платит. Лорды и короли взимают свою долю (и кое-что сверх нее!), а простому народу остается мало что. Тем не менее, в этом сеттинге есть и богатые семьи, особенно в тосканских городах. Маг с подобными связями никогда не будет голодать.

* Ресурсы попрошайки: вам есть на что прожить, но вы постоянно в долгах.

** Крестьянин: вы можете накормить и одеть свою семью, владеете кое-каким скотом и небольшой хижиной, и можете немножко откладывать на всякий случай.

*** Богатый простолюдин: у вас есть дом и принадлежащая лично вам собственность. Иногда у вас водятся свободные деньги, и вы можете приобретать приятные излишества вроде доспехов или хорошей еды.

**** Человек зарождающегося среднего класса: у вас есть манор, скот, рабы и много предметов роскоши. Если вы от всего этого избавитесь, то набьете карманы золотом и серебром – достаточно, чтобы прожить некоторое время.

***** Богач: вы владеете добром, людьми, скотом и землей. Ваши празднества – а вы, вероятно, устраиваете их с размахом, - привлекают за ваш стол равных вам, и вы хорошо их угощаете. Сквозь ваши ладони часто идут золото и серебро, и вы хорошо и модно одеты.

Убежище (Sanctum)

Всякому магу требуется место для работы. Это Дополнение предоставляет вам тайную мастерскую того или иного размера, снабженную нужными инструментами и материалами – травами, оберегами, ритуальными инструментами, котлами, очагами, жаровнями, справочными книгами, кузнечным оборудованием – тем, чего может требовать ваша практика.

Хотя оно и скрыто от глаз смертных, это убежище существует в материальном мире. Часто, хотя и не всегда, оно соединяется с вашим жилищем. Это буквально освященное вами место может быть алхимической лабораторией, уединенной рощей, садом, оружейной, башней или даже простым подвалом с потайными шкафами. В пределах своего Убежища вы фактически обладаете показателем Сокрытости (см. это дополнение): это не поможет вам, если ваш эксперимент разнесет лабораторию на куски, но заглушит спецэффекты обыкновенного ритуала. Считайте, что любые магические действия, которые не включают массовое уничтожение, «заглушаются» оберегами вашего Убежища. Эти обереги удерживают вне убежища незваных гостей: те, кого вы не желаете в нем видеть (включая Иномировых существ), должны сделать бросок Силы воли (сложность 3 + показатель Убежища), чтобы войти на территорию. Место, тем не менее, остается подвержено нормальным законам физики: огонь, взрывы, затопление, сражение и удары молний сокрушат Святилище, расточая запасы и развеивая любые обереги и прочие средства защиты, которыми вы его снабдили.

* Маленькое пространство размером с винный подвал, оборудованная несколькими существенными вещами. Уровень Сокрытости: 1.

** Приличное место, размером с большой двор, с некоторым количеством полезных инструментов и ингредиентов в непосредственном доступе. Уровень Сокрытости: 1.

*** Просторное место размером с небольшой дом, с запасом провизии, хорошей подборкой инструментов и материалов, а так же маленькой справочной библиотекой. Уровень Сокрытости: 2.

**** Вам завидуют ваши коллеги: место размером с манор, в котором есть достаточно эзотерических материалов, оккультных трудов и мест для ритуалов, чтобы разместить маленький, но деятельный ковен. Уровень Сокрытости: 2.

***** Башня, маленький замок или обширный манор хранят ваше богатство; в вашем непосредственном доступе есть все, кроме вещей, которые вообще почти невозможно достать. Вам все еще приходится покидать ваше гнездо, чтобы добывать действительно замысловатые вещи вроде крови дракона и уникальных гримуаров, но почти все остальное есть прямо здесь, где оно может вам потребоваться. Уровень Сокрытости: 3.

Шпионы (Spies)

В вашем списке расходов значатся информаторы. Возможно, это монахи, которым опостылел Ватикан, или падальщими на кладбищах, или платные агенты в торговых семьях. Как и Союзники, эти люди предоставляют вам помощь; в отличие от Союзников, они не особенно верны и могут обратиться против вас, если им хорошо не платить – а иногда и в этих случаях! Интриги – предприятие неверное.

В игровых понятиях, ваше Дополнение «Шпионы» позволяет вам обмениваться информацией (в обе стороны) с местами, недоступными другими способами (Интеллект + Шпионы); сокрушать ваши цели слухами и взятками (Манипулирование + Шпионы); отправлять сообщения или получать приглашения от влиятельных людей (Обаяние + Шпионы); или же замечать надвигающиеся значительные события прежде, чем они нахлынут (Восприятие + Шпионы). Естественно, подобного рода информация не приходит без труда: вы должны поддерживать ваши контакты, получать от них сведения, планировать встречи, совершать визиты и всегда смотреть, кто стоит за спиной. Опять же, подобные сети работают в обе стороны, и есть вероятность, что вашим информаторам платит кто-нибудь еще.

* Один-два шпиона в интересном месте (дом одного торговца, монастырь).

** От четырех до шести информаторов в одном охраняемом месте (скажем, при дворе князя) или нескольких разных.

*** Кучка агентов в разнообразных труднодоступных местах.

**** Инфильтраторы в целой сфере бизнеса (например, перевозках) или в действительно охраняемом месте (например, во внутренних покоях Ватикана).

***** У вас есть глаза, уши и рты везде, где вам захочется.

Достоинства и Недостатки (Не Обязательно)

Эти необязательные Черты позволяют вам «подогнать под себя» вашего персонажа при помощи некоторых полезных пометок, которые не вписываются во все предыдущие категории. Приобретаемые за свободные очки в процессе создания персонажа, Достоинства и Недостатки предоставляют зацепки для истории и осложняют ее как в хорошую, так и в плохую сторону.

Достоинства предоставляют вам преимущества и стоят свободных очков. Вы можете приобрести столько Достоинств, сколько захотите, но не можете превысить вашу обычную сумму свободных очков. Недостатки отображают заморочки вашего персонажа: они на самом

деле предоставляют вам дополнительные свободные очки, но вы не можете приобрести таким образом больше семи очков. Кстати, на эти очки нельзя поднять ваше Арете выше трех. Их нужно потратить на другие вещи. Кроме того, мудрый Рассказчик позаботится о том, чтобы ваши Недостатки тоже участвовали в игре.

В качестве альтернативного правила Достоинства и Недостатки выходят за пределы места, доступного в этой книге. Одно Достоинство и один Недостаток, однако, являются существенными для этого сеттинга: Истинная Вера и Эхо. Как две половины одной монеты, они отображают силу, которой обладают над магом общепринятые вера и убеждения. Можно найти много дополнительных Достоинств и Недостатков в «**Сведениях о Крестовом Походе**» (Crusade Lore; пособие Рассказчика и книга-приложение), или «**Книге Теней**» (The Book of Shadows; руководство игрока к сеттингу «Маг: Восхождение»).

Истинная Вера (True Faith, Достоинство, 7 очков)

Истинная Вера (с большой буквы) даже в эти религиозные времена встречается нечасто. Могущественная сила убеждения, эта Вера отражает чистую, незамутненную уверенность человека в его избранном божестве. Хотя она и ассоциируется с христианством, но не ограничивается Церковью. Язычники, иудеи, мусульмане и верные последователи других верований тоже обладают могущественными верованиями. Более того, учитывая коррумпированность Ватикана, многие католики времен Возрождения как раз отчаиваются. Вскоре эти сомнения и гнев создадут волну, на которой поднимется христианство нового рода – протестантизм различных тонов. Сейчас, однако, они просто подмывают веру народа и духовенства. Чтобы обладать Истинной Верой, нужно быть чистым душой, и, правду сказать, большинство душ не настолько чисто.

В понятиях игры, Истинная Вера – это Нумина, Специальное Преимущество, которое может приобрести даже смертный. Подобная Вера позволяет обычному человеку отгонять вампиров, отражать магические заклинания и ощущать присутствие богомерзких сущностей. Хотя вы можете приобрести ее из расчета семь очков на точку, Истинную Веру после этого нельзя будет покупать на очки опыта. Чтобы поддерживать уровень Веры, требуется хороший отыгрыш и убежденность персонажа, а чтобы ее поднимать, нужно еще больше. Очевидно, что, чем выше этот показатель, тем сильнее преданность персонажа своей вере и ее заповедям.

Каждая точка Веры предоставляет вам кубик на сопротивление магии (см. Главу VIII) в дополнение к прочим эффектам. Большинство людей с Верой обладает сияющими золотыми аурами, хотя некоторые верования окрашены другими цветами. Язычники часто светятся зеленым или красным; инферналисты отливают черным с прозеленью; шаманы «носят» призрачную фигуру тотема.

Маги могут приобретать Истинную Веру – особенно это подходит для Хористов, Габриэлитов, Говорящих-с-Грезами, Вербена и инферналистов (да, вера в дьявола считается): все они многим жертвуют во имя своих убеждений. «Врожденное» сопротивление магии добавляется к обычному сопротивлению чародея. Вера, однако, стоит дорого, и маг даже с одной точкой Веры – это маг более слабый. Как гласит Слово Божье, никто не может служить двум господам.

* Вы можете отгонять вампиров молитвой (бросок Веры, сложность – значение Силы воли вампира); инферналисты (*) в вашем присутствии чувствуют себя некомфортно. Один кубик на сопротивление магии.

** Вы можете ощущать магию, как если бы обладали Осведомленностью 2. Ваши молитвы могут причинить вампиру или инферналисту физическую боль. Два кубика на сопротивление магии.

*** Зрением, которое дает ваша Вера, вы можете видеть (или ощущать) вампиров, магов, демонов и прочих богомерзких существ (*). Это не детектор ведьм мгновенного действия, скорее, внутреннее чутье на скверну. Обитатели ночи в вашем присутствии чувствуют себя неуютно, если только сами не разделяют ваших убеждений. Три кубика на сопротивление магии.

**** Вампиры не могут превратить вас в гуля; маг, которые попытается применить против вас Искусства Разума, поднимает сложность своих действий на 2. Ваше прикосновение может обжигать могущественных представителей других верований (бросок Веры, сложность 7, одно очко аггравированного урона на успех), и ваши молитвы могут причинять вред вашим врагам (бросок не требуется, решение принимает Рассказчик). Четыре кубика на сопротивление магии.

***** Живой святой. Враги вашей веры падают в корчах, когда вы молитесь против них (враги должны тратить Силу воли, чтобы оставаться вблизи), и вы можете заставить их гореть. Любое Пробужденное существо будет чувствовать себя рядом с вами некомфортно, и многие будут избегать вас всеми возможными способами. Пять кубиков на сопротивление магии.

(*) Категория «демонов и прочих богомерзких существ» включает могущественных последователей других религий – ангелов, демонов, святых, священников и прочих, - а так же магов с недостатком «Эхо».

Эхо (Echoes, Недостаток, 1-5 очков)

Народная мудрость причиняет вам вред. Со времен древнейших человеческих обществ люди боялись магов – и выработали способы борьбы с вам подобными! По какой-то причине (возможно, связанной с силой веры), традиционные суеверия действуют на вас, куда бы вы ни пошли. Глубоко внутри вы, возможно, верите, что вы действительно представляете собой нечто нечистое, или, возможно, что договор со внешними силами оказался снабжен приписками мелким шрифтом.

Цена Недостатка определяет серьезность и частоту «эха», которое вы ощущаете. Дешевые Недостатки причиняют мелкие неудобства, в то время как более «дорогостоящие» вызывают целую уйму проблем.

1 очко. Очень незначительный. Мелкие проявления суеверий, которые не значат ничего особенного. В вашем присутствии киснет молоко или не поднимается хлеб; за вами следует легкий запах серы.

2 очка. Умеренный. Проявления эха становятся неудобными. Если вы рядом, собаки рычат, а лошади потеют; под вашим взглядом вянут цветы; вас нужно приглашать в дом, вы не можете войти без разрешения того или иного вида.

3 очка. Заметный. Для опытного оккультизма ваш случай вполне очевиден. Религиозные символы вас отвлекают; освященная земля вызывает отвращение; церковные колокола мешают сконцентрироваться (вам может потребоваться успех в броске Силы воли со сложностью 8, чтобы не дать заклинанию рассыпаться); когда вы проходите мимо, окружающие чувствуют холодный ветер.

4 очка. Отвлекающий. Вы начинаете выделяться, даже с точки зрения обычных людей. Вашим силам могут противостоять (см. выше) люди, которые разбираются в народных «защитных чарах» вроде молитв и оберегов; вы не можете миновать защитный знак, насыпанную солью линию или церковный порог; ваша тень движется сама по себе; вы не отражаетесь в серебряных зеркалах.

5 очков. Тяжелый. Реальность смещается в вашем присутствии, даже если вам того не хочется. Вы не тонете в воде; чувствительные люди рядом с вами могут впадать в припадки

или судороги; животные разбегаются от вас при любой возможности, а мелкие могут падать замертво; человек, разбирающийся в народных средствах, может причинить вам вред, бросив соль вам в лицо, вбив гвозди в ваш след, спалив прядь ваших волос и т. д. (противопоставленный бросок Силы воли, сложность 6; проиграв, вы получаете очко непоглощаемого повреждения на каждый успех, который наберет ваш противник).

Арете (Arete)

Не искушай меня более; ибо я

Познал час молнии,

Внутреннюю гордость поэта,

Несомненность могущества.

- Cecil Day-Lewis, «The Magnetic Mountain»

Арете – это основание силы мистика, его просветленная воля. Посредством нее магус направляет волшебный танец Творения. Подобное состояние осведомленности может медленно взрасти из неведения или взорваться во внезапном потоке понимания. Для мистика не является чем-то необычным приобрести много Арете (от одной до трех точек) при Пробуждении. Дальнейший прогресс, однако, есть путь многотрудный.

Буквально являющееся внутренним гением, Арете делает мага тем, что он есть. Соединение просветленности, опыта, видения и чистой воли, оно не поддается причислению к простым категориям. Каждый практик видит его несколько по-другому, и мало кто вообще называет его этим словом. Для Крафтмасонов Арете – это Божественная искра, направленная пониманием; для ведьмы это – внутренние проявления богов; священник видит его как пылающее касание Божественного, а восточный мистик находит свое равновесие среди стихий, дхармы и собственного осознания. Все эти взгляды и многие другие корректны и восходят к одному и тому же существенному понятию.

В игровых понятиях Арете позволяет вам манипулировать реальностью. Чем выше ваш уровень, тем больше сила вашего мистика. Каждая точка Арете дает вам один кубик на броски магических действий (см. Главу VIII). По мере того, как растет Арете мага, растет и его сила.

«Маг» больше повествует о росте и вызове, чем о грубой силе; соответственно и значение Арете начинающего персонажа не может быть больше 3. Повышение магического осознания также требует большего, чем просто траты опыта и времени на обучение: в большинстве случаев (решает Рассказчик) вам требуется отправиться во внутреннее искание прежде, чем вы сможете увеличить уровень Арете. См. «Искания» в Главе I и этой главе. Одних очков опыта недостаточно, чтобы поднять эту Черту, если только ваш Рассказчик не решил сосредоточиться на материальных вещах в ущерб мистическим.

x неПробужденный

* Едва открылись глаза

** Талантливый

*** Новичок

**** Дисциплинированный

***** Повелительный

****** Осознающий

******* Мудрый

******** Просветленный

********* Провидящий

********** Превзошедший

Игровые Эффекты Арете

Ваш показатель Арете обозначает максимальное количество кубиков, которое вы можете бросать, чтобы совершить магическое действие. Если вы не слишком хорошо понимаете реальность, то мало что сможете с ней сделать.

Вы не можете обладать показателями Сфер большими, чем ваш показатель Арете, если только последний не был понижен за счет потери Силы воли (см. ниже). В этом случае, вы все еще обладаете знанием, вам просто недостает способности им воспользоваться.

Величайшие маги узнают, что воля – единственное, что вам действительно требуется. До того времени чародеи привязаны к инструментам и практикам, которые определяют их понимание. На высших уровнях Арете, однако, магус способен отбросить инструменты своего Искусства. На Арете 7 он может «выкупить» три инструмента; на каждую точку выше 7 от может отбросить еще 3 инструмента, пока не достигнет Арете 10; к тому времеи он сможет повелевать Творением одной лишь волей.

Магия требует уверенности в собственных силах. Если ваш уровень постоянной Силы воли упадет ниже вашего показателя Арете, ваш запас кубиков для магии будет ограничен показателем Силы воли, пока вы не восполните эту разницу. Если Сила воли Чезарио опустилась до трех, а его Арете 4, то он не может использовать эту последнюю точку (и свои Сферы 4 уровня), пока не выкупит свою Силу воли обратно до 4 или выше. Понимание вот оно, но мистической воли не хватает.

Сила Воли (Willpower)

Тот, кто собирается править другими, сначала должен стать господином самому себе.

- Филипп Мессинджер, «Крепостной»

Прежде, чем волшебник сможет продвинуться в Искусствах, он должен стать сильным. Без воли нет магии; ну, она существует, но не в ваших руках. Для мага сила воли есть дар, который отделяет человека от тварей. Животные и духи просто принимают свою долю в жизни; люди с достаточной волей могут ее изменять.

Личная воля – новая и возбуждающая концепция в мире Темной Фантастики; фраза «Я мыслю, следовательно, существую» прозвучит лишь в будущем, через сто лет. В качестве мага вы сейчас разбрасываете семена этой идеи, а заодно и пожинаете урожай. Быть свободным чудесно – недешево, но, тем не менее, чудесно.

В игровых понятиях, Сила воли приходится кстати в различных ситуациях. Вы делаете ее бросок в стрессовой ситуации, тратите ее, чтобы заставлять себя превосходить себя самого, используете ее, чтобы предотвращать бедствия магического свойства и восстанавливаете ее, когда восполняете уверенность в собственных силах. Когда какая-то задача требует сверхчеловеческого усилия, вы можете потратить Силу воли, чтобы выполнить ее – но будьте

осторожны! Через некоторое время ваш запас Силы воли может иссякнуть, оставив вас (или, точнее, вашего персонажа) разбитым и вычерпанным.

В отличие от многих Черт, Сила воли имеет два значения. Ваше постоянное значение (квадратики на листе персонажа) остаются неизменными; они представляют общую уверенность персонажа в себе. Запас временной Силы воли – «круги» – может колебаться то вверх, то вниз. Когда вы тратите очко Силы воли, то вычеркиваете ее из своего запаса, но постоянное значение остается тем же. Действительно тяжелые ситуации, вроде пыток или проваленных Исканий, могут выжечь и постоянную Силу воли. Если такое происходит, магу необходимо восстановить веру в собственные силы с фундамента. Это может отнять месяцы, годы или целую жизнь…

Сила воли используется и как показатель сложности для многих бросков. Спящие используют для определения сложности свой запас, но маги вместо этого берут свое постоянное значение.

* Слабая

** Мягкая

*** Неуверенная

**** Застенчивая

***** Определенная

****** Уверенная

******* Сильная

******** Контролируемая

********* Железная

********** Несокрушимая

Применение Силы воли

- Потратив очко Силы воли, вы можете получить один автоматический успех в каком-либо действии. Вы можете использовать таким образом только одно очко за ход, но подобный шаг предоставляет один гарантированный успех. В течение продолжительного действия этот один успех может оказаться определяющим. Лишь Пробужденные существа способны использовать таким образом свою Силу воли; обычные смертные – не могут.

- Броском своей Силы воли персонаж может сопротивляться воздействию магии Разума. Сложность для подобных бросков обычно 6 (см. «Уклонение и Сопротивление», глава VIII). Провал подобного броска может обойтись в потерю временного очка Силы воли, смотря по тому, какому именно Эффекту персонаж сопротивлялся.

- Когда мистик выбрасывает провал в ходе сотворения маги, он может избежать худших эффектов Бича. Это недешевый способ уклониться – подобное деяние требует траты очка Силы воли и успеха, который был выброшен ранее, и все равно будет означать неудачу, - но, пожелав, чтобы самого худшего не произошло, маг может избежать беды. Это может сработать только один раз на заклинание: если провалить один и тот же Эффект дважды, то удар Бича придет автоматически.

- Очко Силы воли также может развеять Безумие (см. «Бич», глава VIII). Это также требует броска, но в процессе устраняет одно очко Бича. Таким образом можно потратить только одно очко за игровую сессию (или за день, если угодно).

- Некоторые стремления слишком сильны, чтобы их игнорировать. Если персонаж сталкивается с импульсом, против которого невозможно устоять («Беги!!!»), он может потратить очко Силы воли, чтобы сохранить твердость. Однако, если ситуация сохраняется, ему, возможно, потребуется продолжать тратить Силу воли, чтобы удержать себя в руках. Ситуация может стать скверной, если Сила воли кончилась, а проблема все еще никуда не делась… а пыточных дел мастера известны своим терпением.

Потеря Силы Воли (необязательно)

У каждого есть точка, после которой он ломается. В течение некоторого времени тяжкие удары могут сокрушить даже сильнейшие стены. Такое случается не часто, но, когда оно происходит, персонаж теряет очки постоянной Силы воли («квадратики»). Пока он не выкупит их назад посредством траты опыта и отыгрыша роли, эти очки остаются потерянными с концами. Это опциональное правило остается на усмотрение Рассказчика, но им не следует злоупотреблять. Мы рекомендуем следующее: никакая травма не способна уменьшить показатель Силы воли мага более чем на два очка в сумме. Маги не кисейные барышни.

- Маг, который испытал сильный шок (тяжелая атака Разумом, личная беда или удар Бича), когда его запас временной Силы воли был на единице или ниже, теряет одно очко Силы воли из своего постоянного показателя.

- Продолжительная эмоциональная травма (пытки, разбитое сердце, окончившееся полным провалом Искание и т.д.) может заставить персонажа потерять очко постоянной Силы воли. Такое должно случаться только в процессе каких-то чрезвычайно скверных событий.

Восстановление Силы воли

Уверенность в собственных силах приливает и отливает. Когда у вашего персонажа появляется случай восстановить собственное достоинство в своих глазах, он может восстановить свой запас Силы воли, возвращая его на нормальный уровень.

- В конце истории (не игровой сессии) персонажи восстанавливают всю Силу воли, что потратили в ходе повествования. Если история заканчивается на неопределенной ноте, Рассказчик может ограничить это количество, пока не подвернется какой-то способ восстановить их веру.

- Если маг достигает какого-то особенного успеха (открывает новую землю, уничтожает заклятого врага, раскапывает какие-то забытые знания и т.д.), эта победа может восстановить очко или два.

- Если он действует в соответствии со своей Натурой (см. «Архетипы»), он может восстановить очко или два Силы воли. Это предполагает хороший отыгрыш; варианты «А теперь я буду бить людей, пока не восстановлю себе всю Силу воли» совершенно точно неприемлемы.

- Маг с великим Предназначением (см. соответствующее Дополнение) может возобновить свою самоуверенность, когда это очень нужно. У Судьбы на него свои планы!

- Для простоты можно просто считать, что каждый персонаж восстанавливает одно очко Силы воли каждое утро, как просыпается: новый день дает и новую цель. Это восстановление работает только один раз за день.

Квинтэссенция и Бич

Наша Квинтэссенция так же несокрушима, как и сами Небеса.

- The Book of Quinte Essence (anonymous)

Что наверху, то и внизу. Тело мага – это отражение его духа, и баланс Квинтэссенции и Бича в его теле создает представление о состоянии его души. Сосредоточьтесь на «правильном» поведении, и ваши тело и душа останутся чисты; проматывайте себя в беззаботности и глупости, и заплатите цену (см. Главы I и VIII).

Эти две Черты противостоят друг другу на колесе из 20 делений. Очки Квинтэссенции заполняются слева и по часовой стрелке, а Бич занимает деления против часовой стрелки и с той же самой точки. Если эти два показателя перехлестываются, то Квинтэссенция теряется.

Очки Бича стирают очки Квинтэссенции, если эти два показателя встречаются где-либо на колесе. Если, например, маг с 14 очками Квинтэссенции и 5 – Бича подвергнется воздействию Бича еще на 3 точки, то последние две его точки вытеснят первые 2 точки Квинтэссенции. В обратную сторону это не работает: если маг с 12 точками бича и 6 точками Квинтэссенции поглотит еще 3 точки Квинтэссенции, только две их этих новых точек попадут на колесо; третья точка будет потеряна.

Поскольку эти показатели могут зайти один на другой, мы советуем отмечать их разными значками, например, Квинтэссенцию галочками, а Бич – крестиками.

Квинтэссенция

Маг выделяет Изначальную Силу при помощи своего Дополнения Даэмона или магии Основ, или поглощая ее из Крэя или Тасса. Показатель Даэмона определяет максимальное количество Квинтэссенции, которое он может поглотить за ход каким бы то ни было способом.

Вы можете тратить Квинтэссенцию, чтобы уменьшать сложность бросков магии (см. Главу VIII). На каждое ее очко, потраченное на это, снижайте сложность вашего творения заклинания на 1, до максимума в – 3.

Поглощение энергии Крэя посредством вашего Даэмона требует броска Восприятия + Медитации (сложность 7), предел установлен вашим показателем Даэмона. Направление из Крэя большего количества Квинтэссенции требует заклинания Основ 1; выделение его из Тасса требует Основ 3. Мастер этой силы способен выделять Квинтэссенцию откуда угодно тщетным заклинанием Основ 5. Каждый успех равен одному поглощенному очку Квинтэссенции.

Квинтэссенция обычно – хотя не всегда – невидима. Когда могучие заклинания приводят ее в возмущение, происходят странные вещи: дует холодный ветер, колеблется пламя свечей, прохожие чувствуют ломоту в костях. Персонажи с Чертой Осведомленности способны ощутить «движения» Квинтэссенции (Восприятие + Осведомленность, сложность от 6 до 10, смотря по обстоятельствам). Маги, находясь в мире духов, способны отмечать действительно сильные источники Квинтэссенции (включая людей, у которых высок этот показатель) по их цветному сиянию. Сильный Резонанс окрашивает это сияние в соответствующие оттенки (см. Главу VIII).

Магия, которая направляет большие количества Квинтэссенции, никогда не бывает случайной; подобные Искусства перекручивают саму ткань реальности. Считайте, что «большие количества» - это когда затрагивается больше пяти очков Квинтэссенции за ход. Действительно крупные перемещения, затрагивающие 10 и более очков, или особенно жестокое выкачивание Квинтэссенции из чего-либо, могут оказаться видимы для смертного взгляда как яркие ленты, потоки или взрывы. Подобного рода спецэффекты тщетны всегда.

Бич

Для того, чтобы жонглировать Творением, требуется толика гордыни; чем серьезнее это жонглирование, тем больше риск. Полные правила для магии и Бича можно найти в главе VIII.

Показатель Бича мага составляет его запас кубиков Бича. Каждая отметка на колесе, включая те точки, что он только что приобрел, становится одним кубиком в запасе кубиков на удар Бича. Рассказчики делают броски этих кубиков, когда события поворачиваются чудовищно неправильным образом.

Со временем Бич истаивает. Маг с показателем Бича менее 10 может «истечь» ими со скоростью 1 в неделю, при условии того, что в это время он не творит никакой магии. Если у него накопилось больше 10 точек, что-то где-то непременно порвется. Рано или поздно что-нибудь нехорошее произойдет. Если наш магус доберется до показателя Бича 20 без инцидентов (что маловероятно), то он может либо навечно сойти с ума, либо сгинуть в какой-нибудь зрелищной катастрофе.

Здоровье

Когда дьявол видит, что человек слаб, то он бьет его топориком мясника, чтобы побудить его впасть во грех; но ежели он видит, что человек силен, то бьет его секирой.

- Джироламо Савонарола

(См. также «Смертность», Глава VII)

Раны, болезни и другие условия оказывают влияние на Черту Здоровья. Всякий раз, как что-то ранит вашего мага, вы отнимаете очки здоровья, чтобы отобразить повреждение. У здоровых персонажей восемь очков; каждое потерянное накладывает на персонажа штраф, уменьшая запас кубиков. Чем больше ран нанесено персонажу, тем хуже его состояние. Если штраф превышает запас кубиков этого персонажа, он оказывается беспомощен.

Исключением являются броски Арете. Искалеченный маг все еще способен обращаться к своим силам. Только когда он доходит до Обездвиженного состояния, бросок магии получает штраф. Даже если урон излечен, боль или другие травмы могут остаться. Хотя штраф на запас кубиков может и не сохраняться, игроку следует держать в голове ранения своего персонажа, даже после того, как они исцелятся.

Следует отметить, что маги смертны; без магической поддержки они так же поддаются болезням, ранам и смерти, как и остальные человеческие существа. Действительно тяжелый урон (называемый аггравированным; см. Главу VII) нельзя поглотить без какого-нибудь мощного заклятия на основе Жизни. Огонь, когти оборотней и клыки не-мертвых могут окончить карьеру мистика быстро и окончательно. Остерегайтесь!

Развитие Персонажа

Путь жизненный пройдя до половины,

Опомнился я вдруг в лесу густом,

Уже с прямой в нём сбившийся тропины

- Данте Алигьери, *Инферно*

Со временем статуя, которую вы создали (ваш персонаж) начнет двигаться. Это неизбежно – агенты перемен, маги преображают себя самих и мир вокруг самим фактом своего существования. Неоперившийся подмастерье во мгновение чертова ока становится пышнохвостым чародеем; со временем он, возможно, Взойдет к Зениту, или Падет в шипы искуса и греха. Путь, которым он идет, следует за ним, и эхо его шагов остается на годы, десятилетия или грядущие века.

Каждый магус, независимо от культуры или практики, проходит через четыре стадии: Осведомленность, Наставление, Конфликт и Разрешение. Глава I описывает возможные ловушки и проходы, и ваша собственная частная драма наделит их жизнью. Эти четыре стадии описываются в нескольких системах и примерных сценариях; хотя многие из них не обязательны, все стоят того, чтобы их прочли, хотя бы чтобы прикинуть будущие испытания.

Осведомленность

Представьте себя в туманном лесу. Корни тянутся, чтобы подвернуться вам под ногу и заставить споткнуться. Странные звуки разносятся эхом как раз за пределами видимости. Холодный ветер заставляет кожу идти мурашками. Вы ощущаете в ночи чье-то присутствие, но не можете увидеть, чье. Оно следует за вами по пятам, но поделать с этим вы ничего не можете. На грани восприятия позвякивают монеты Госпожи Удачи; ваш кошелек пуст, но у вас есть такое предчувствие, что это ненадолго.

Добро пожаловать в мир не-Пробудившегося мага. Слишком много ощущающий, чтобы быть слепым, он пробирается сквозь таинственный и ужасающий лес. На этой стадии наш магус держит оплывшую свечку и смотрит, как за пределами его досягаемости клубятся тени. Большинство чародеев непосредственно перед Пробуждением испытывает ужасающие сны, им являются неестественные видения. Некоторые целеустремленные ребята ищут осведомленности, но для многих чародеев магия – это право рождения, а не плод учения. Пряча свое слабое пламя, ищущий подпитывает его знанием, тайнами и преданностью. Если он действительно готов пойти на риск, он может отбросить его, широко открыть глаза и отважно шагнуть в ночь.

Пробуждение прорывается сквозь эту мглу; очертания и контуры взрываются внезапной ясностью, или сгущаются в формы вещей. Некоторые Пробуждения жестоки – пощечины из Иных Миров; другие наползают на мага, как дымка. Возможно, у него был наставник, ведущий его сквозь Туманы (как Рено из прелюдии); возможно, ему пришлось, оступаясь, пробираться на ощупь (как Мелузине). В любом случае, Пробуждение раздвигает Туманы и открывает Путь. Леса все еще опасны – и, на самом деле, теперь таят еще больше бедствий, - но, по крайней мере, теперь у нашего мага есть представление о том, куда идти.

Сфера Сродства (необязательно)

Часто, хотя не всегда, происшествие или обучение, которое спровоцировало Пробуждение, эхом отзывается в дальнейшей жизни чародея. Важный момент – смертоносный пожар, встреча с миром духов и т. д. – могут оставить свою отметину на Искусствах чародея. Этот момент отковывает звено, соединяющее чародея, его личность и его Искусства – звено, которое никогда не растает.

В «Маге» магус – это отражение его сил; эти силы, в свой черед, отражают его. В игровых понятиях, это порождает Сферу сродства – первый и самый важный элемент в арсенале мистика. Когда вы создаете своего персонажа, эта Сфера – первая, которую вы выберете; когда вы будете создавать его личность, имейте эту Сферу в виду. Независимо от культуры, к которой принадлежит ваш персонаж, и от стиля, который он предпочитает, его Сфера сродства

должна добавлять к его концепции парочку заворотов и причуд. Отметьте, что, хотя все сообщества, перечисленные в следующей главе, могут похвастаться своими списками «Сфер сродства», вам не обязательно им следовать. В это раннее время Традиции и Конвенции еще только разбираются, кто из них есть кто; в более поздние времена эти сообщества будут наставлять своих новичков в «Сфере общества», но сейчас сродство – это предложение, а не заповедь. Ваш путь чист.

В понятиях отыгрыша роли Сфера сродства проявляется несколькими способами. Она может спровоцировать Пробуждение (как монахиня, «удочеренная» Силами в ее Пробуждении во время бури), обозначать личные причуды (как талант к сфере Духа, который направляет мистика не от мира сего), отображать обучение (как в случае с кузнецом, которого наставляли в Материи и который наставляет своих подмастерьев в ней же), или отображать божество или духа, которому следует ваш персонаж (для жрицы Венеры Жизнь – это естественный «первый шаг»). Поскольку волшебник, по всем понятиям, есть существо волшебное, то логично, что Искусство, которое он осваивает, играет некоторую роль в его личности.

Как правило, Сфера сродства обладает наивысшим показателем. Когда (и если) ваш магус отбросит свои ритуальные инструменты (см. Арете), неплохо будет начать с нее. Также вы можете считать какую-то сторону этой Сферы «специальностью» (если позволит Рассказчик); монахиня из бури, например, может считать «Заклинание бури» своей специальностью в Силах и перебрасывать все «десятки», которые выбросит при сотворении погодной магии. Этот вариант предоставляет персонажу некоторое преимущество и добавляет новые возможности отыгрыша. Развитие Сферы сродства, кроме того, стоит меньше очков опыта (см. таблицу Расхода Опыта). Это отображает связь между магусом и его первой любовью – его первым Искусством.

Дикий Талант (необязательно)

В ходе бурного Пробуждения магус может продемонстрировать дикий талант (wild talent) – внезапный неконтролируемый приток силы, который будет превосходить возможности, доступные этому магу потом. В зависимости от истории и обстоятельств подобные таланты могут подразумевать причудливое изменение восприятия (вроде видений Рено), могучий прилив вдохновения (какой-нибудь мастеровой, проснувшийся как-нибудь утром и сотворивший чудесное Устройство), или же неожиданный взрыв чистой силы (какая-нибудь деревенская девушка, которая, когда на нее напали, испепелила несостоявшихся насильников на месте).

Подобные силы проявляются непосредственно перед или во время Пробуждения; в понятиях закручивания сюжета, они изумляют будущего мага не меньше, чем всех остальных, и обычно причиняют много неприятностей прежде, чем обучение возобладает над ними. В игровых понятиях, подобные силы проявляются по прихоти Рассказчика и совершенно неподконтрольны игроку. На очень краткое время (сцена или две), персонажу становятся подвластны возможности, намного превышающие его последующие Арете и Сферы. Эта власть, однако, более инстинктивна, чем осознанна. Игрок, возможно, хочет что-то сделать, но Рассказчик решает, что и как случится. Кризис заставляет мага обратиться к своим резервам, и магия рвется наружу. Дикий талант создает отличную зацепку для прелюдии: в начале рассказа ваш персонаж – нормальный человек, к ее концу он навечно становится другим.

Наставление

Магия может быть естественной способностью человека, но вам все равно еще предстоит учиться ее использовать. Даже в культурах, в которых магия является обыденностью, Путь Чародея таковой не является. Слишком легко сбиться с пути и завязнуть в шипах, если вам

недостает обучения и опыта. Чтобы не умереть молодым, магу нужно учиться тому, что он есть и что он может творить.

Ученичество

Когда любопытство и интуиция сменяются обучением, кандидат в маги должен найти наставника. Иногда, как в случае с Халидом, учитель приходит по своему желанию: возможно, он отметил потенциал ученика, или оказался связан с ним сделкой или клятвой того или иного рода. В других случаях наш подающий надежды волшебник сам ищет наставника и предлагает себя в подмастерья, или вступает в магический орден, где воспитываются несколько студентов сразу. В эту эпоху не столь невероятны и отчаянные ситуации, вроде войны, голода или насильственного брака, в которых наставник и ученик встречаются по чистой случайности. Какова бы ни была предыстория этого (а она должна быть), молодой маг оказывается зачислен в подмастерья.

Систему отношений учитель-подмастерье покрывают Навык «Наставление» и Дополнение «Наставник» (см. соответствующие разделы); драматическая сторона этой связи, однако, намного важнее. Независимо от того, какого именно рода ученичество проходит наш молодой маг, этот опыт формирует того мага, которым он становится.

В эпоху Темной Фантастики мистическое обучение требовательно: наличие большого количества желающих стать учениками с одной стороны и разгневанных церковников с другой, наставнику приходится быть переборчивым. Он принимает родительскую роль в жизни чародея, и может требовать от него подчинения – вплоть до готовности пожертвовать жизнью. Когда волшебник берет себе ученика, то становится ответственным за его действия; опозорившийся ученик позорит и учителя, а в сообществе магов это – серьезная вина. Начинающий маг должен проявить себя, а на это могут уйти месяцы или годы службы. Со своей стороны, ученик становится «ребенком» своего учителя; наставник может быть добрым или жестоким, прозорливым или рассеянным, но его действия неизбежно повлияют на воззрения ученика относительно магии. Даже после того, как они расстанутся – если это произойдет, - тень учителя продолжит нависать над жизнью ученика во многих смыслах.

В начале хроники ваш маг может все еще быть под опекой своего наставника; если нет, он, возможно, был недавно отпущен в свободное плавание и теперь обходится со своей жизнью как независимый магус. Даже тогда, однако, уроки и травмы периода обучения следуют за ним. Несомненно, у его учителя есть друзья, враги, союзники и любимые, которые будут заинтересованы новым учеником. Возможно, у него осталась какая-то застарелая ссора с другим подмастерьем? Или амурные планы относительно кого-то, с кем ученик познакомился в период обучения? Или, возможно, жесткий старый хозяин, который хочет разрушить все то, что удалось сотворить учителю? Большинство этих вопросов остается на откуп Рассказчику, но их стоит иметь в виду, когда ваш маг выходит на сцену. Отношения между наставником и учеником – один из самых знаменательных моментов, какие когда-либо будут влиять на жизнь мага.

Даэмон

Наставник иного рода, Даэмон, ведет обучение изнутри. Вначале он подпинывает новичка к кризису, который распахнет для него двери мистического прозрения; после этого он манит, пугает, соблазняет или направляет мага на его Пути. В зависимости от Сущности этого духа (см. Сущности), верований самого мага и обстоятельств хроники, отношения между чародеем и его душой-хранителем могут быть успокаивающими, смущающими или откровенно ужасающими (см. Прелюдию).

По мере того, как чародей продвигается вперед, Даэмон направляет его в полу-управляемом путешествии его жизни. В кризисные моменты он вдохновляет Искание – символическое путешествие сквозь душу мага. Конфликты и препятствия поднимаются из этих Туманов, подобно горам; чтобы перевалить через них, соискатель должен бросить им вызов так, чтобы Даэмон был удовлетворен. Тогда дух превращается в распорядителя работ под управлением Рассказчика, в стража на дозорной башне магии.

В понятиях игровой системы, показатель Дополнения Даэмона обозначает могущество Мистической Самости. Этот показатель, однако, не является фиксированным: в ходе хроники Даэмон может становиться сильнее или слабее. По мере того, как он прибывает и убывает, эта наставляющая личность может активнее вмешиваться в дела мага или вообще исчезать. Отыгрыш взаимоотношений между магом и Даэмоном может ввести в историю полноценный новый уровень, так что хорошей идеей будет определить природу и внешность вашего «внутреннего мага». Вы можете и предоставить выбор вашему Рассказчику с тем, чтобы он удивлял вас «требованиями» вашего Даэмона. В эту эпоху вполне возможно, что ваш магус видит в своем Даэмоне отдельную сущность – ангела, искусителя или еще кого, - и ведет себя соответственно. В игровых понятиях, однако, Даэмон есть одна из «сторон личности» мага; оба персонажа – одно.

Награждение Опытом и Повышение Дополнений

Рассказчику следует автоматически предоставлять своим игрокам одно очко опыта за игровую сессию, плюс по дополнительному очку, если игра была хорошей. Примеры хорошей игры:

Получить урок из какого-либо нового опыта.

Заметить важную деталь или предпринять какое-то необычное действие, которое сработало.

Достигнуть великого триумфа (поразить крупного врага, раскрыть жизненно важный секрет, спасти кого-нибудь, приобрести нового союзника, довести ухаживания до логического продолжения и т.д.)

Проявить великую мудрость, сдержанность или прозорливость, особенно если они привели к победе.

Особо качественно отыгрывать роль (сыграть кризис, сымпровизировать хороший диалог, зажечь игрой всю партию и т.д.)

Действовать так, как поступил бы персонаж, даже если это влечет риск для персонажа.

Действовать героически, особенно если это влечет риск для персонада.

Как правило, имеет смысл начислять от одного до четырех очков опыта за сессию, причем щедрые начисления лучше приберегать для действительно офигенных сессий и отыгрыша. Не бойтесь спросить мнения партии об истории и их месте в ней; в конце концов, это повествование есть совместное усилие группы.

В некоторых случаях одна-две точки Дополнения могут быть более приемлемы, чем очки опыта. Если Чезарио Дурак завел друга в семействе Медичи, например, вы можете начислить его игроку точку в Союзниках или Шпионах. Целый кабал может получать точки коллективного Дополнения, если это кажется сообразным. В целом, приобретение новых точек Дополнений имеет смысл ограничить одной на игрока за одну сессию, если только ситуация не требует действительно щедрого «бонуса» (например, Чезарио разжился кучей золота, так что его игрок поднимает Ресурсы с 0 до 3). И не забывайте: свидетельство о приобретении Дополнения всегда содержит уточнения мелким шрифтом.

Конфликт

Маги не изучают свой путь на халяву. Напротив, они преодолевают препятствия как внутри себя, так и снаружи. С первых своих спотыкающихся шагов по Пути Шипов наш магус обретает уверенность в себе, умение и мудрость. Путешествие меняет его, как меняет и мир, и некоторые из этих перемен стоят того, чтобы идти…

Искание (необязательно)

В идеале, волшебник отправляется в Искание, чтобы больше узнать о своих Искусствах и себе самом. Сидя в библиотеке, можно узнать факты, но они не предоставляют видения, которое нужно, чтобы двигать мир при помощи этих фактов. Это видение частью приходит с жизненным опытом, частью – с осмыслением этого опыта. Проявления этого осмысления в буквальном смысле выдергивают мага из шкуры, отправляя его в некие символические местности.

В более поздние времена скажут, что Искания происходят внутри разума, и мистик на самом деле не оставляет свое тело, а уходит глубоко в подсознание. В эту эпоху, однако, Искание в полной мере считается путешествием в Иные Миры. Духи-хранители или звери-тотемы утягивают чародея в его персональное Чистилище, где он сталкивается с препятствиями… и, можно надеяться, преодолевает их.

Главы I и VI предоставляют больше деталей относительно этого мистического путешествия. В зависимости от того, что предпочитает ваша партия, вы можете отыгрывать Искание, когда захотите поднять Арете своего мага, или отбросить эту идею и просто обозначать процесс обучения опытом вашего персонажа.

Очки опыта

По мере того, как игра продолжается, игрок приобретает очки опыта – очки персонажа, которые позволяют вам улучшать Черты вашего чародея. «Цены» заметно различаются; их можно найти в таблице Расхода Опыта.

Люди не становятся лучше в чем бы то ни было, не учась и не практикуясь. Каждый раз, как вы поднимаете Черту, говорите Рассказчику, что делал ваш персонаж, чтобы усовершенствовать себя. Поднятие навыка Скрытности, например, может включать месяц или около того практики при различных условиях: ходьба на цыпочках по рассохшимся половицам, скрадывание оленей и т.д. Многие навыки требуют учителя того или иного рода, хотя бы только для того, чтобы рассказать вам, где взять нужное вам знание.

Магия всегда включает обучение и эксперименты. Чтобы поднять показатель Сферы (или изучить новую), вашему чародею нужно будет найти учителя с такой же практикой и некоторое время обучаться у него. В более позднее время мистики, возможно, научатся «перекрестному преподаванию», обучая друг друга общим Искусствам. Сейчас, однако, мало какой чародей согласится даже признать, что практики других организаций – это полноценная магия. Обособленность и предрассудки делают задачу наставления кого-то с другими убеждениями почти невозможной. Совет и Конвенции делают что могут, чтобы снизить остроту этой проблемы; некоторые прозорливые личности открыли общее в понимании Сфер Творения. По большей части, однако, магусу для продвижения в его Искусствах требуется учиться с себе подобными. Подобное обучение занимает, как минимум, месяц на Сферу для низких уровней (1-3) и может занять год или более для высоких (3-6).

Черты не поднимаются сами собой. Когда вы тратите очки опыта в «реальном времени», задайте некоторый промежуток «игрового времени», прошедшего между историями, пока ваши персонажи находят все необходимое и самосовершенствуются, и после этого отобразите улучшение Черты на вашем листе персонажа.

Гордыня (Hubris)

Гордость есть один из Семи Смертных Грехов, а у магов ее столько, что хоть лопатой грузи. Этот великий грех внушает страх, а страх, в свою очередь, разжигает охоты на ведьм. Волшебники претендуют на покров Божественности; в процессе они часто подвергают опасности смертных у своих ног – и собственные души. Орден Рассудка возник на пепле погрязшего в пороке Ковенанта; по иронии судьбы, позже он сам впал в порок. В этом есть урок, и урок этот следует выучить каждому магусу.

Гордыня искажает Искусства и поступки волшебника. Полный гордости маг ничем не лучше тех, кто хочет власти ради власти или играет ради прокачки персонажа: никто из названных не ищет чего-либо большего, чем доминирование. Гордый чародей становится беспечным, подвергая опасности все, что его окружает, и направляя себя к краю обрыва. Через некоторое время его магия начинает отображать его «темную сторону»: когда он призывает бури, демоны хихикают в тенях, а ангелы плачут. Рано или поздно он проявит безответственность, и все пойдет по неверному пути.

Гордость не является чем-то, что вы можете определить как Черту; не всегда она и плоха. В определенной степени магус должен быть горд – Творение не станет повиноваться трусу. Проблемы возникают, когда волшебство ударяет чародею в голову, и он теряет свои убеждения, подхваченный водоворотом силы. Такое случается со всяким; штука тут в том, чтобы извлечь из этого опыт отыгрыша, довести его до обрыва и не дать с него шагнуть – или же сбросить его с утеса и описать последствия (см. «Доктора Фауста» Марло).

Глава VI покрывает вопрос гордыни с точки зрения Рассказчика; в качестве же игрока вы можете показать искушения гордости при помощи хорошего отыгрыша. «Крестовому Походу Чародея» не обязательно быть нравоучительной постановкой, но зов гордыни способен дать развитие великолепной драме.

Натура, Поведение, Арете и Сила воли

Люди меняются, и иногда драматически. Чародей, который начал свое путешествие как буйный одиночка, может обрести спокойную силу, которая заменит старый гнев. В понятиях истории, вам следует быть открытым для идеи перемен. По мере того, как вы следуете мотивам своего персонажа или наблюдаете, как они отступают, меняйте ожидания вашего мага и придавайте ему новые мотивы – цели, основанные на текущей истории.

В игровых понятиях, персонажи иногда меняют Архетипы личности: Беспризорник может в душе стать Стражем, когда найдет дело, стоящее того. Изменить Поведение легко – ваш персонаж просто начинает действовать по-другому. Натура менее податлива: лучше, когда столь значительное изменение происходит из интенсивного отыгрыша роли, особенно если новая Натура отделена от старой крупным сдвигом (например, когда Мученик становится Отреченцем). Люди этой эпохи склонны верить, что они привязаны к своему жребию; восстать против него возможно, но для этого нужно вывернуться наизнанку. Архетипы может изменить и безумие, особенно если Натура мага сыграла ту или иную роль в «заражении» безумием.

В идеале, маг поднимается по мере того, как осваивает свои Искусства; эта перемена, однако, обычно сносит его мировосприятие к чертям. По мере того, как поднимается Арете

персонажа, то же происходит с его приоритетами и целями. Иногда чародей теряет Арете, и его видение тускнеет. Подобное падение похоже на то, как если бы спящую принцессу выбросили в лачугу отшельника; когда она проснется, ей еще понадобится найти дорогу домой.

Победа может вскружить человеку голову; трагедия может выжечь его дотла. Когда постоянная Сила воли поднимается или падает, эффекты этого склонны сотрясать персонажа. Маг, которого переполняет уверенность в себе, склонен чваниться; разбитый – запинаться и плакать. Раздел «Черты» определяет правила, но отыгрыш роли идет от вас. Очки опыта лишь дают наброски подлинной истории.

Разрешение

Так что же произойдет? Отбросит ли Просперо свои книги? Вознесется ли Жанна в жизнь вечную, обречет ли себя Фауст на ад? Путь Шипов назван так не без причины; путь от подмастерья до архимага колюч, и немногим чародеям удается его пережить. Риск, однако, делает игру стоящей.

Мудрецы говорят о Золотом пути и Восхождении, сияющем в конце этого Пути. Уровнем ниже Зенит обещает грубую силу и бесконечную мудрость. А ниже – обрыв и Падение. Предположительно, все маги направляются к Восхождению, хотят они того или нет, но в эти дни и эту эпоху никто не может быть уверенным. И Совет, и Конвенции ставят своей целью высокий идеал, но обе стороны, похоже, далеки от своих возвышенных целей. Тем временем каждый магус сам (или сама) выбирает путь по себе. Некоторые Восходят в небеса и присоединяются к богам или святым; другие обретают великую силу, Падают к Врагу или теряют себя в вечном служении.

На вершине горы ожидают три финала: Сила, Восхождение и Разрушение. Какой вы изберете?

Готов поспорить, история этого выбора будет чертовски хорошей историей…

Процесс создания персонажа

Шаг первый: Концепция Персонажа (см. Варианты, ниже)

Выберите Концепцию, Сообщество, Сущность, Натуру и Поведение

Определитесь со стилем магии, убеждениями и личной историей

Шаг второй: Выберите Атрибуты

Расставьте приоритеты: Физические, Социальные, Ментальные (7/5/3)

Выберите Физические Черты: Сила, Выносливость, Ловкость

Выберите Социальные Черты: Обаяние, Манипулирование, Внешность

Выберите Ментальные Черты: Восприятие, Интеллект, Смекалка

Шаг третий: Выберите Атрибуты (см. ниже)

Расставьте приоритеты: Таланты, Навыки, Знания

Выберите Таланты, Навыки, Знания (13/9/5)

На этом шаге ни один Атрибут не может быть выше 3

Шаг четвертый: Выберите Преимущества (см. Варианты, ниже)

Выберите Дополнения (7), Сферы (6)

Шаг пятый: Завершающие Штрихи

Запишите Арете (1), Силу Воли (5)

Потратьте Свободные очки (15)

Варианты

Концепции

(см. также «Антагонисты» в Приложении)

Человек Искусства (Artist): скульптор, художник, певец, архитектор, поэт, покровитель искусств, писатель

Бастард (Bastard): мстительный ребенок, верный брат/сестра, лишенный наследства, помощник семьи, потерянный сын/дочь

Клирик (Cleric): епископ, священник, бродячий монах, монастырский монах, продавец индульгенций, монахиня, Инквизитор, миссионер

Придворный (Courtier): дипломат, шпион, бейлиф, куртизанка, посредник, представитель

Ремесленник (Craftsman): кузнец, мастеровой, картограф, портной, врач, повитуха, каменотес, фермер, конюх, пастух, жестянщик, сапожник, пивовар, трактирщик

Исследователь (Explorer): моряк, Небоход, навигатор, насильно завербованный матрос, безбилетный пассажир, посланник, богатый путешественник

Еретик (Heretic): язычник, шаман, лжепророк, мусульманин, атеист, отступник, сефард, марран, протестант/католик

Торговец (Merchant): аристократ от коммерции, продавец индульгенций, торговец-авантюрист, коробейник, оценщик, бухгалтер

Знатный человек (Nobility): Принц (или принцесса), дама, граф/графиня, лорд, рыцарь, избалованное дитя, шейх, султан, вождь

Школяр (Scholar): мудрец, знающий человек, теоретик, философ, специалист по классике, монах, ученый, профессор

Слуга (Servant): домоправительница, няня, конюх, повар, судомойка, служитель, компаньонка, посыльный, убийца

Солдат (Soldier): пристав, наемник, рыцарь, оруженосец, мастер боевых искусств, телохранитель, артиллерист, лучник, конкистадор, защитник веры

Чужак (Stranger): выходец из племени (африканского или американского), путешественник с Дальнего Востока, арабский гость, язычник, отшельник, мавр

Авантюрист (Swashbuckler): искатель приключений, фат, повеса, плут, гулящая девка, элитный стражник, наемник

Бродяга (Vagabond): странствующий актер, попрошайка, вор, маркитантка, цыган, ветеран с военными шрамами

Сущности

Кастеллум: крепости порядка, эти порывы убивают драконов внутри и снаружи.

Фуро: Драконы души, эти огненные Сущности ищут Божественность в хаосе.

Мэр: Эти изначальные души глубоки, как море, и их корни тянутся сквозь природу и вечность.

Суссуро: Смеющиеся ветры, связанные вечным странствием.

Архетипы (Природа и Поведение)

Архитектор: Вы оставляете после себя наследие

Благотворитель: Богатство – ничто, если вы им не делитесь

Страж: Ваша сила – защита других

Мученик: Самопожертвование – ваше удовольствие и убеждение

Отреченец: Все еще в тени прошлой жизни, вы пытаетесь разобраться с нынешней

Мудрец: Учение – ваш хлеб, вода и воздух

Сенсуалист: Жизнь – пир для тех, кто по-настоящему поглощает ее

Последователь: Вы служите высшему существу, его воля – ваша воля

Теоретик: Великие идеи пылают в вас

Трикстер: Нет ничего святого, и нет большей шутки, чем сама жизнь

Беспризорник: Потерянный ребенок, вы получаете все, что могут дать вам другие

Общества (также см. Главу V)

Отщепенцы: независимые маги, следующие по своим собственным Путям

Совет Традиций

Аль-и-Батин: ткачи Сети Веры, эти арабские мистики ищут единства для всего

Братство Акаши: гости из дальних земель, владеющие сокрушительными ментальными и боевыми искусствами

Чакраванти/Эвтанатой: мистики запретного, оседлавшие Колесо смерти и перерождения

Небесный Хор: христианские еретики, объединенные песней Бога и призывом большей веры

Говорящие-с-Грезами: шаманы из неведомых земель, объединенные их провидением путей духов

Орден Гермеса: гордые волшебники с замысловатыми протоколами поведения и могучими Искусствами

Провидцы Кроноса: причудливые провидцы, известные своими плотскими аппетитами и запредельными пророчествами

Солификати: богатые алхимики, следующие Великому Искусству – возгонять вещество основы в совершенный дух

Вербена: гонящие и гонимые, эти ведьмы сохраняют свои языческие верования

Орден Рассудка

Искусники: мастера ремесел, объединенные механической креативностью

Кабал Чистой Мысли: истинно верующие, ищущие единого мира под властью Бога

Повелители Небес: владыки неба, наносящие на карты и исследующие небеса… и то, что лежит за их пределами

Крафтмасоны: трудолюбивые ребята с древними тайнами и железной волей

Высокая Гильдия: ничто не совершается без денег; эти Великие Финансисты заставляют события происходить

Круг Гиппократа: мастера искусств исцеления и живой плоти

Ксирафай: группа, которая не существует, эти интриганы приводят в исполнение планы Ордена

Искатели Пустоты: исследователи с глазами, прикованными к вечному горизонту

Основные способности

Таланты: Бдительность, Человек Искусства, Атлетика, Осведомленность, Рукопашный бой, Уклонение, Экспрессия, Наставление, Запугивание, Воровское дело, Хитрость

Навыки: Знание животных, Стрельба из лука, Ремесла, Этикет, Лидерство, Медитация, Ближний бой, Исследование, Верховая езда, Скрытность, Выживание

Знания: Академические, Культура, Загадки, Расследование, Закон, Лингвистика, Познания, Медицина, Метафизика, Оккультизм, Наука

Прочие способности

Таланты: Танец, Интрига, Изобретение, Логика, Соблазнение, Пение

Навыки: Акробатика, Артиллерист, До, Фехтование, Огнестрельное оружие, Пытки

Знания: Космология, Домашняя мудрость, Травоведение, Ссуживание денег, Яды, Тайный кодовый язык

Дополнения

Союзники: ваши спутники, от смертных прислужников до сверхъестественных существ

Сокрытость: мистическая способность избегать внимания

Ковенант: место встреч вашего кабала; это может быть место, которым вы владеете, или товарищество, к которому принадлежите

Крэй: близлежащий источник Квинтэссенции

Даэмон: ваша мистическая самость; эта Черта отображает силу и личность этой «другой половины»

Предназначение: некоторым магам уготовано совершить великие деяния – или погибнуть великолепной смертью

Фамилиар: магический спутник с некоторыми особыми способностями

Влияние: ваш статус в мире смертных

Библиотека: хранилище магического знания и полезных сведений

Наставник: ваш господин, учитель и хранитель

Ресурсы: ваш доступ к наличным и собственности

Убежище: место, которое вы отгородили для себя; ваше место силы

Шпионы: информационная сеть, которую вы контролируете

Сферы (также см. Главу VIII)

Связи: вычленение уз между людьми и местами

Энтропия: господство над Роком, Судьбой и Распадом

Силы: власть над стихиями

Жизнь: понимание живого

Материя: контроль над косной материей и вещественными материалами

Разум: ключ к тому, как работает ум

Основы: подчинение Квинтэссенции, краеугольного камня вселенной

Дух: понимание мира духов с его многими проявлениями и обитателями

Время: понимание прошлого, настоящего, будущего и путей между ними

Достоинства и Недостатки (также см. Сведения Крестового Похода и Книгу Теней)

Истинная Вера (стоит 7+): силой благочестия и веры вы творите чудеса

Эхо (добавляет 1-5 свободных очков): суеверия могут вредить вам – и вредят!

Свободные очки

Черта	Стоимость
Атрибуты	5 на точку
Способности	2 на точку
Дополнения	1 на точку
Достоинства и Недостатки	различная
Арете	4 на точку
Сила воли	1 на точку
Сферы	7 на точку
Квинтэссенция	1 точка на 4 очка

Расход Опыта

Черта	Стоимость
Новая Способность	3
Новая Сфера	10
Сила Воли	текущий показатель
Знания	текущий показатель
Таланты и Навыки	текущий показатель x 2

Атрибуты	текущий показатель х 4
Сфера Сродства	текущий показатель х 7
Прочие Сферы	текущий показатель х 8
Арете	текущий показатель х 8

Уровни Здоровья

Синяки (Bruised)		Нет штрафов на действия
Поврежден (Hurt)	- 1	Слегка ранен, движения не стеснены
Тяжело поврежден (Injured)	- 1	Мелкие раны; движения слегка затруднены
Ранен (Wounded)	- 2	Персонаж не может бежать, но еще может идти
Тяжело ранен (Mauled)	- 2	Серьезные повреждения; персонаж тащится, хромая
Покалечен (Crippled)	- 5	Жестоко изранен; персонаж может лишь ползти
Обездвижен (Incapacitated)		Полностью неспособен двигаться. Обездвиженный маг очень близок к смерти. Потеряв еще один уровень Здоровья, он умрет

Глава V: Игроки

Я не особенно рвусь принадлежать к какой-то определенной школе мысли; я стремлюсь к истине.

- Данте Алигьери

Свидание

Ночь прошла без сна, и горло Агнесы саднило от непрерывной молитвы. Но, когда хижину озарило рассветное солнце, ребенок погрузился в исцеляющий сон. Карел, чужак с кладбища, наконец, позволил себе поддаться усталости и, сгорбившись, сидел у стены.

«Он будет жить, - сказал Карел, устало улыбаясь, - хотя всю оставшуюся жизнь он будет носить глубокий шрам там, где я вскрыл отравленную рану. Он вполне может прожить до глубокой старости». Агнеса потупила глаза, стыдясь своего гнева на этого человека. Пока она молилась, Карел действовал, и действовал мудро. Нарушив ее молчание, Карел заговорил снова: «Послушайте меня, миледи. Я хочу вновь встретиться с вами. Наши убеждения могут различаться, но цели у нас одни. Зачем нам быть врагами? Я с радостью научу вас исцелять, если вы сможете уделить мне умения, которых мне недостает – искусства милосердия и жалости. Как я могу «не причинять зла» без них?»

Агнеса не стала увиливать. «Если ты веришь в науку и рассудок, как ты при этом можешь верить в Бога? Как твои законы могут объяснить магию, если мы оба знаем, что она столь же реальна, как и мы сами?»

«Я принимаю то, что Бог существует, - ответил он, - но я также верю, что человек должен принять управление своим собственным предназначением. Можешь ли ты честно сказать, что рабство справедливо, или что неправильно создавать лекарства против болезни, или что нам не следует строить машин, которые делают ежедневные труды немного легче?»

У нее не нашлось ответа.

На долгом пути домой она, наконец, кивнула, обозначая свое согласие. В мире было достаточно врагов и без того, чтобы заводить их где не надо.

В конюшне Бартоломео чистил скребницей своего угольно-черного скакуна. Когда вошла Агнеса, ее «брат» холодно уставился на нее и не произнес ни слова.

Долгая зима только начиналась.

Война на Пути

Маги, как и короли, всегда хотят, чтобы все было по их воле. Столкнувшись с «еретическими» практиками, многие чародеи пытаются обратить, низвести или уничтожить своих «соперников». Это эпоха нетерпимости, и даже Просветленные боятся видеть рядом чужаков. Иногда это хороший подход. В ночи скрывается много врагов. В других случаях, однако, страх порождает войну. Теперь как раз такое время.

Истина магии – что все Пути ведут к одной вершине – укутана туманами радикальности. «Если ты не со мной, - кричит путник, - то ты против меня». Однако когда Туманы темнеют, и накатывается шторм, этот путник может обратиться к своим старым врагам. В конце концов, численность означает силу. Так многие секты соединяются во тьме рука об руку. Из этих союзов создаются две конфедерации – Орден Рассудка и Совет Девяти – которые строятся друг против друга. Те, кто отказывается присоединяться к одному из двух кругов, остаются снаружи.

В будущие годы соперничество станет горьким. Сейчас же оба братства неустойчивы и неуверенны. Орден набирает силу быстрее, но на стороне чародеев Совета века традиции. Эти же традиции, однако, удерживают старые секты на расстоянии вытянутой руки. Чтобы выжить в надвигающемся шторме, новые Традиции должны сменить старые. Новый идеал – Восхождение – должен сменить старую жадность. Новый Совет должен сменить старые соперничества, иначе все эти традиции (и Традиции) будут сметены.

Удачи. Эта ночь обещает быть долгой.

Почва для единства

Несмотря на их соперничество, у всех мистических сообществ есть несколько общих черт:

- Члены разделяют общую веру или, по крайней мере, общий идеал.

- У группы есть устоявшиеся протоколы поведения, правила посвящения, иерархия и цель.

- Чародеи принимают некий общий стиль – шаманство, ведьмовство и пр. – как выражение их верований и идеалов.

- Все (по крайней мере, в теории) работают для достижения общей цели и противостоят одним и тем же врагам (которых зачастую много).

Несмотря на это, каждый магус – это индивидуум. В мире, где так много людей определяют себя как маленькие части большого плана, Пробужденные остаются самими собой. Неважно, к какому сообществу присоединится волшебник; прежде всего он все равно будет магусом.

Также жизненно важно помнить, что сообщества – это не монолитные образования: они – группы индивидуумов, работающих вместе. В рядах сообщества сходятся вместе сотни и даже тысячи людей – каждый со своей выгодой, личностью и мотивами. Конечно, некоторые обобщения верны, но каждый магус в душе своей есть своя собственная личность. Хорист может быть жадным и полным ненависти; Вербена – робким и застенчивым; Искусник может бояться огня. Волшебники – люди, а людей не штампуют одинаковыми наборами.

При случае отдельные личности работают вместе, даже если они принадлежат к ненавидящим друг друга группам. Дружба может быть проблемой, но, при наличии достаточного мотива, кто угодно может оказаться чьим угодно союзником (по крайней мере, на время).

Имея это в виду, мы можем рассматривать различные мистические сообщества как товарищества, которые объединены теми или иными общими моментами. Чтобы сделать жизнь проще для всех, каждая группа в этом списке выведена в одинаковом формате.

Введение: обзор группы, ее общая история и цели.

Философия: общие воззрения группы на жизнь, магию и Творение

Инструменты и Стиль: хотя практике каждого магуса присущи индивидуальные особенности, большинство сообществ объединяются вокруг общего подхода к магии. Этот раздел отображает учения, предпочтения и инструменты, ассоциированные с группой. Эти описания не исчерпывающи, а всего лишь примерны, и они не ограничивают магуса перечисленными вариантами.

Организация: некоторые сообщества вполне неформальны; в других приняты строгие иерархии и вертикали власти. Этот раздел отображает общий имидж группы и ее связанность.

Примас (-ы) (или Максимус (-и)): официальный(-е) лидер(ы) сообщества.

Посвящение: некоторые группы приходят за тобой сами, другие требуют сурового вступительного экзамена. Этот раздел показывает, как присоединяется большинство.

Даэмон: не найдется двух магов, которые бы определяли своего «внутреннего проводника» одинаково; все же, в большинстве групп есть общие идеи на сей счет.

Склонности: некоторые группы, исходя из их общего темперамента, привлекают людей, которые специализируются в определенных Искусствах. Этот раздел описывает главную Сферу сообщества и элементы, которые наилучшим образом ему подходят.

Последователи: виды смертных, которые привлекаются как слуги или спутники.

Концепции: типичные профессии и личности в обществе. Хорошая отправная точка для персонажей игроков.

Стереотипы: большинство сообществ считает, что их путь – самый лучший. Эти взгляды представляют типичные (и часто ошибочные) представления, принятые в этой группе относительно остальных заметных сообществ.

Отметим, что большинство исторических событий, упомянутых в описаниях групп, можно найти в «Магической Хронологии» в Главе II.

Срединный путь: Отщепенцы

Некоторые люди просто хотят, чтобы их оставили в покое. Другие принадлежат к мелким сектам, но не хотят иметь ничего общего с крупными конфликтами. Самая большая группа магов этого мира – вообще не группа, а совокупность мистиков и чародеев, которые хотят оставаться в одиночестве.

Большинство Пробужденных стремятся сами определять собственное предназначение. Многие присоединяются к девятилетнему обсуждению, создают союзы или покидают другие группы; подавляющее большинство, однако, собирается в мелкие секты или вовсе остается дома. Называемые «Отщепенцами», эти независимые чародеи обнаруживают себя перед выбором мелкого фермера. Когда на вашу ферму приходят армии и хотят за нее сражаться, у вас есть четыре варианта: спрятаться, сбежать, присоединиться к одной из армий или погибнуть.

На данный момент большинство Отщепенцев сохраняет свою независимость. Со временем, однако, глобальный конфликт захлестнет рядового чародея. По мере того, как сообщества становятся государствами, одиночки на их пути вынуждены либо присоединиться, либо отступить с дороги, либо лечь в борозды, чтобы взойти с новым урожаем. Война Восхождения сама по себе отнимает много жизней; другие пожирают костры охоты на ведьм и войны, которые не прекращаются в следующие две сотни лет; те же Отщепенцы, кто сумел пережить факел, чары и клинок, становятся жертвами гордыни или злых умыслов обитателей ночи. С этой чисткой подкашивается и дух магии: как фитиль свечи, тонущий в воске, он шипит и угасает.

Со временем возникает и процветает много «Цехов» (Crafts). Сообщества Отщепенцев и изолированные секты, эти организации вдохновляют новые поколения магов. По мере того, как Орден Рассудка и смертные исследователи пересекают мир, они вспахивают почву и готовят будущий урожай. Вслед за ними Цеха поднимаются, как разгневанные муравьи, потревоженные в своих муравейниках. К концу XX века на Путь Шипов встанет много новых странников, которые отвергают Совет и Конвенции. Наследие Отщепенцев никогда не было действительно мертво.

Совет Девяти Мистических Традиций

Время не изменило моей древней веры;

узы все еще так же крепки, как когда я вязала их;

и горькие плоды, которые я пожинала,

не сделали высокую цель менее дорогой моему сердцу.

- Виктория Колонна, «Любовное стихотворение IV»

Объединитесь или умрите

Это – Судный День.

Знаки являлись многие десятилетия. Возникновение единого Ордена; изобретение странных новых машин; яростные эпидемии и войны, которые опустошили большинство стран. Перемены витают в воздухе; даже в землях, никогда не видевших белого человека, люди чуют надвигающуюся бурю. Когда она разразится – а она уже начала, - каждому мужчине, каждой женщине нужно будет куда-то бежать и за кого-то цепляться.

Видения и пророчества предсказывали этот день. Голоса, плачущие в пустоши, на которые так долго не обращали внимания, начали обретать смысл. Прежде, чем обрушится ураган, многие маги почувствовали, что нужно построить убежище. Нужно подготовить тех, кто будет держаться до последнего. Убежище – Горизонт, мир за облаками. Те, кто будет держаться – Совет Девяти Мистических Традиций.

Это слово – Традиции – обладает существенным значением. Если вы хотите, чтобы что-то пережило бурю, то оно должно корениться в древних обычаях. Хотя многие из тех сект, которые теперь берутся за руки, представляют собой недавно возникшие конфедерации, но верования, которые они представляют, уходят корнями в древность. Нужно нанести новые Пути на карты, но, чтобы привести к процветанию, эти пути должны вести назад на знакомые дороги – и вперед, к новым идеям.

Волшебники отчасти сами во всем виноваты. Судный День отчасти наступил из-за гордости магов. Огни, разгорающиеся на городских площадях и руинах Ковенантов, были разожжены злоупотреблениями волшебников, которые стали слишком могущественными. Они правили, как тираны, и теперь все пожинают плоды этого. Все долгие годы Собрания самые громкие и мудрые голоса призывают к возвращению на Золотой Путь, к цели большей, чем выживание или завоевание, к Восхождению, величайшему предназначению мага.

Теперь Пробужденные собираются. Они кучками приходят с разных концов мира, который слишком велик, чтобы поместиться на какой бы то ни было карте. Тут надменный кабал судий-Герметиков совещается на латыни; там компания темнокожих чужаков сохраняет свою гордость перед лицом неведомого; в углу дикоглазые мужчины и женщины вступают в предосудительные связи; в воздухе планируют драконы, неся своих седоков на срочные миссии. Собрание – это ярмарка чудес, но чудеса эти объединены мрачной уверенностью: Судный День наступил здесь и сейчас, и все должны объединиться, чтобы встретить его грудью – или погибнуть.

Маг Совета – богатый наследник, он черпает свою веру из многовековых колодцев. Возможно, его предки обучались в тибетских монастырях, или собирали вербену в ночь середины лета, или пели гимны Спасителю, пока Его Святой Дух эхом отзывался в их костях. Чтобы присоединиться к миссии Совета, чародей должен верить в его дело: сохранить Старые Пути силой преданности и гармонии. Задача необъятна и на вид нерешаема: ни одно собрание такой пестроты еще не преуспевало. Чтобы выдержать, каждый маг Совета должен отбросить свои личные страхи и предубеждения, крепко держаться своей веры и с распростертыми

руками приветствовать незнакомцев. В эпоху, печально известную своей нетерпимостью, вести себя так – выдающееся достижение.

Это нелегко. Хотя большинство Традиций только сейчас собирается воедино, у каждой группы уже наточены топоры на кого-нибудь из других. Христиане, язычники, мусульмане и некроманты объединены застарелой ненавистью друг к другу; индусы не питают любви к своим завоевателям, исповедующим ислам; соперничество между Акашийцами и Танатоиками все еще тлеет. Разные люди из дальних земель сбиваются в неуклюжие конфедерации, которые порождают новые поводы для недружелюбия, а многие волшебники просто посылают все к черту и уходят. Те, что остались, испытываются плавильным котлом веры и войны. Их убеждения сильны; их настойчивостью движет ощущение того, что новый путь должен возобладать.

Это День Суда – и День Творения для большинства Традиций, и Откровения для мира магии. Будущий исход всего этого можно назвать каким угодно, только не предсказуемым.

Сферы влияния

- Ковенанты. Орден Гермеса располагает самой большой силовой базой в Европе. В течение 500 лет эти маги поддерживали и организовывали Трибунал, сооружали магические крепости и правили, как князья своих личных владений. Несмотря на соперничества с другими сектами (и друг с другом), городские ложи и сельские замки Ордена контролируют обширные богатства и вызывают большое уважение. Кроме того, они оказываются чрезвычайно заметными целями: Война Лож и Чистки Университетов ослабили организационные возможности Герметиков, а то затухающий, то возобновляющийся конфликт с вампирами вытягивает из Ордена жизненные силы. Ковенанты падают, но те, что остаются стоять, действительно могучи.

- Церковь. Хотя по церковным стандартам они и еретики, христианские маги Хора и Солификати располагают союзниками и должниками, рассеянными по Божьим землям. Может, Папа и отвергает их братства, но их вера и благотворительность создают им много друзей, от приписанных к церквям крестьян до иерархов Церкви.

- Языческие Анклавы. У Вербена есть общее дело – сохранение Старых Религий. В деревнях многие помнят Богов Урожая и магические амулеты, которые помогали там, где христианские молитвы оказывались беспомощны; другим просто не хочется обращаться в христианство. Некоторые, опять же, бегут от охотников на ведьм или орд Тезгула Безумного. Ведьмы и ведьмаки предоставляют этим несогласным убежище и помощь. Язычники отплачивают им верной службой и скрытной помощью – особенно в Британии, где Десятилетие Охоты собирает кровавую плату за Марш Виндгарда.

- Волшебные Звери. Чудесные существа вымирают, истребляемые Дедалеанцами и смертными, или становясь жертвами странных хворей. Вербена, Акашийцы и Говорящие-с-Грезами обнаружили, что оказались участниками странноватого неофициального союза с общей целью спасти как можно больше этих созданий. Их «миссии спасения» сталкивают их с охотниками на чудовищ, стихиями и самими зверьми (которые редко желают помощи от людей). Время от времени какой-нибудь из волшебных зверей возвращает услугу, вступая в битву или выслеживая врагов ради своих «друзей».

- Феи. Герметики и ведьмы обладают старыми связями с Добрым Народцем. Хотя эти отношения не всегда были и остаются добросердечными, многие подменыши признают, что у них с волшебниками общие враги. В Британии и Мистридже, в Баэрвальде и славянских лесах народ грез становится плечом к плечу с магами; примерами подобных неявных союзов могут быть Гластонберийское Соглашение и Зов Козла (см. Остров Могучих и Культ Экстаза).

- Дворы и Простолюдины. Магия – могучий инструмент, и те, кто им владеет, часто почитаются. Много находится знатных людей, которые рискуют костром, чтобы получить для себя услуги волшебника; много находится и простых людей, которые помнят травника, спасшего жену, или алхимика, подбросившего кусочек золота. Смертные могут быть ненадежными, но могут быть и преданными. Хотя они помогают в лучшем случае украдкой, эта помощь может оказаться тем перышком, что склонит чашу весов…

- Изгои. Для тех, кому почти нечего терять, возможность помочь волшебнику действительно кажется привлекательной. Воры, цыгане, бродячие артисты и наемники часто бывают рады подать руку помощи приятелю-магу. Хотя их благодеяния могут быть сомнительными, подобная публика может быть на удивление преданной – и чрезвычайно полезной – магусу, который хорошо с ними обходится.

- Горизонт и Доиссетеп. Два самых могущественных Ковенанта в Творении, эти места предоставляют убежище усталым магам. Находящиеся в безопасности Иномировых Реальностей, эти крепости держатся против постоянных атак и служат укрытием для бесконечных дипломатических переговоров. В Горизонте собирается Совет, и его избранное число, девять, делает атмосферу всего происходящего знаменательной. Герметики контролируют Доиссетеп, но открывают его ворота другим Традициям. Несмотря на византийские интриги, которые чернят существование обеих Реальностей, эти колонны силы выдерживают натиск бури.

Ранги

Маги девяти Традиций, будучи выходцами из многих разных культур, редко соглашаются относительно титулов, которыми наделяет Совет. Эти титулы, основанные на рангах Церкви и Ордена Гермеса, кажутся нелепыми для братств, у которых есть своя история. У большинства сект есть внутренние определения, которые они предпочитают «официальным» именам; эти последние появляются в записях Совета и меж-Традиционных встречах, но мало где еще.

- Слуга (Servant). Обычный смертный последователь. В зависимости от умений слуги и склонностей его Традиции, его могут именовать «грог», «аколит», «брат» или «друг». Некоторые последователи служат из религиозной преданности, другие – из феодальной верности, а иные – из личной привязанности. Как и крестьянин, обычный слуга считается вассалом своего мага; последний несет ответственность за его поведение и благосостояние.

Консор (Consor). Хотя он и не Пробужден, консор обладает неким навыком, положением или талантом, который выделяет его из «просто слуг». Некоторые консоры – всего лишь хорошие бойцы или искусные умельцы; другие – волшебные звери, чародеи меньшей силы или обитатели ночи, так или иначе связанные с магусом, которому они «служат».

Подмастерье (Apprentice). Когда желающий стать магусом начинает свое обучение, он получает это звание – и прилагающиеся к нему обязанности. В отличие от Ордена Рассудка, у Совета нет установленной «политики относительно подмастерьев». Некоторые наставники обучают своих подопечных по пять-десять лет, другие – несколько месяцев. Однако, согласно закону Совета, на период своего обучения подмастерье есть «собственность» своего наставника. Его поступки – это поступки учителя, и у него очень мало установленных законом прав или обязанностей. На момент начала обучения подмастерье может быть Пробужденным или не быть им, но выпуск в свободное плавание требует наличия магических умений.

Дисципулус (муж.) / Дисципула (жен.) (Discipulus / Discipula). Новый магус, все еще учащийся, но свободный от обязанностей подмастерья, становится «послушником» Искусств. Учитывая религиозные основы магических практик, это наименование не столь уж неуместно, однако многие язычники отвергают его, хотя бы потому, что оно вызывает ассоциацию с Церковью. Дисципулус сам отвечает за свои действия, и ему могут бросить вызов как независимому магу.

Адептус (Adeptus). Чародей, который доказал свою состоятельность, принимает наименование «Адептус»; другие маги считают его достаточно компетентным, чтобы судить в вопросах магии и политики. Некоторые будут искать его союза, другие – вражды. Большинство магов Совета считаются Адептами и, по закону Совета, пользуются равно полными правами, уважением и ответственностью.

Легатус (Legatus). Поскольку нужно умиротворять столько различных фракций, каждой Традиции нужно несколько искусных дипломатов. Неважно, кому именно он служит, Легат понимает много языков, разбирается в политике Совета и дипломатии. Его здравомыслие и популярность ценятся больше, чем его магические таланты, но у него всегда наготове несколько трюков.

Магистер / Магистра (Magister / Magistra). Магус – мастер, обладающий великими знаниями и могуществом, способный заключать договоры от своего собственного имени. Большинство Магистров проявляет впечатляющее могущество, но некоторые предпочитают мощи вежливость.

Магистер Мунди (Magister Mundi, Магистр Мира). Архимаг, вполне сведущий во всех Искусствах и невероятно могущественный, может называться этим именем. Некоторые из чародеев, которых так называют, на самом деле не дотягивают до Магистра Мира в смысле силы, но обладают обаянием и здравомыслием, которые позволяют им вести свои секты.

Кабал. Это группа, а не ранг. «Кабал» обозначает нескольких магов, которые работают вместе как большая семья. Хотя многие кабалы насчитывают магов лишь одной Традиции, Соглашение Каллиаса поощряет сотрудничество между различными сектами.

Ковенант. Изначально основанные на модели Герметиков, эти мистические убежища также именуются «Часовнями» (от слова, изначально означавшего «алтарь для молитвы»). В зависимости от размера и могущества группы (или групп), которые его основали, Ковенант может быть хижиной, замком или гигантской Реальностью Горизонта.

Деаконус (Deaconus). Редко используемый титул «Декана» обозначает одного из членов-основателей Совета.

То, что суждено

О механические победы, о базовое завоевание.

- Монтень, Эссе

Судный День начинается в огне, достигает пика в слезах и дальше тянется пятисотлетней войной. Несмотря на долгую зиму предательств, расколов и проигранных битв, вера, пылающая в сердцах Совета, ведет и поддерживает его, пока не наступит лето.

Первый значительный шаг Совета, Марш Девятерых, представляет собой проблему. Хотя эти посланцы доброй воли приводят к дверям Традиций много союзников, они совершают несколько дорогостоящих ошибок. Целый французский город в ходе битвы оказывается стерт с лица земли, что развязывает колоссальную охоту на ведьм. Двое членов Совета – или все же трое? – вступают в любовную связь, окончившуюся бедой. Хуже всего то, что Первый Кабал оказался предан одним из своих же – Солификатом – и захвачен силами Дедалеанцев. Ведомые преданной верностью, многие Солификати принимают сторону своего избранного и оказываются против всего Совета. Остатки покидают Традицию, присоединяются к Домам Гермеса или Ордену Рассудка, основывают новую группу Отщепенцев (Дети Знания, см. Книгу Цехов) или уходят кто куда поодиночке. Убийство Примаса Солификати заставляет Традицию рассыпаться, и вместо девяти остаются восемь – менее знаменательное число, чем девять.

С этого момента и далее все катится под гору. Отношения между Говорящими-с-Грезами и их белыми сородичами ухудшаются; когда Эпохи Экспедиций, Завоеваний и Империй прокатываются по их землям, многие из шаманов в отвращении покидают Совет. Охоты на ведьм выбивают Вербена и Чакраванти. Герметические Дома поднимаются и падают, когда наука и рассудок дают рождение индустриальной революции и Эпохе Мятежа. По иронии судьбы, эта последняя дает Традициям шанс восстанавливаться. Когда индустриализация подпитывает бедность и войну, смертные вновь обращаются к старым верованиям и тайнам волшебства. Магия расцветает вновь – в других формах, но тем не менее живущая. Добавление двух новых Традиций смягчает удар от того, что Аль-и-Батин покидают Совет и исчезают.

По мере того, как «Рассудок» становится новой верой, процветает и его противоположность – безумие. Секты инферналистов, существовавшие всегда, расцветают огромным болезнным цветком – Нефанди. Этот «Ненасытный Зверь» разрастается от скопища разрозненных культов до заражения, охватившего целый мир. Мародеры, когда-то подобные одиночным водоворотам, с воплями несутся по миру, набирая силы с течением времени. Орден Рассудка, некогда преданный своим целям, становится распухшей Технократией. К тому времени, как Традиции сумели вновь нащупать почву под ногами, мир успел стать темнее, а Война – опустошительнее. Однако все произошедшее придало сил и идеалу Восхождения. Спустя пять сотен лет после начала Войны Восхождения, новый Судный День застает Совет с новыми инструментами, союзниками и целью.

Как и всегда, будущее неопределенно. Но надежда живет.

Аль-и-Батин (Батини) (Ahl-i-Batin, Batini)

Ветер говорит. Иногда это шепот возлюбленной, в другой раз – вой сирокко. Как и ветер, Аль-и-Батин кажутся бесформенными, невидимыми и стихийными. Как и ветер, они говорят многими голосами.

Мастера Связей, эти мистики с легкостью пересекают огромные расстояния. Во времена Крестовых походов убийцы Батини повергали королей; теперь их дипломаты приглаживают встрепанные перья, пока их воины заключают более постоянные союзы. Когда возникает нужда, эти маги появляются, исполняют то, что должно, и исчезают.

Батини глубоко связаны с Советом. В давние времена таинственные приглашения собрали вместе десятки магов. В доме некоего арабского купца эти гости заложили планы создания Сети Веры. Постепенно они осознали, что хозяин дома был мелким чародеем, действующим от имени более значительного братства – Сокрытых, чье имя «Аль-и-Батин» означает «неуловимые» и «внутренние».

За этим неброским именем скрывается по общей связи для каждой из других групп. За пятьсот лет до Христа магическая война привела к причудливому союзу. Утомленная схватками группа Акашийцев наткнулась на танец Экстатиков; присоединившись к нему, один из членов группы внезапно слился с кем-то из Экстатиков, образовав двуликую сущность, звавшуюся Кваджа аль-Акбар (Khwaja al-Akbar). В череде молниеносных откровений он представил Доктрину Единства, согласно которой все частицы Божественности следовало вновь собрать в единое невыразимое целое. Ударные группы других сект прервали эту «Ночь Откровения». Последовавшая битва превратила плодородную равнину в пустошь. Так были рождены Аль-и-Батин.

После той ночи выжившие стали миражами. Сплавив свои старые Искусства с таинственными откровениями Кваджа аль-Акбар, они вышли за пределы смертного пространства. В колодце между временем и пространством Батини открыли Гору Каф, сердце Творения. Там они построили цитадель Зихр Макамут и отковали братство, соединенное телепатической сетью – Наффас Аллах, или «Дыхание Бога». В течение нескольких сотен лет Батини распространились по Ближнему Востоку, сея мудрость среди воюющих племен. В своих странствиях Незаметные скрещивали мечи с Ваш (Мародерами), Магог Доуди (Нефанди) и другими, мирскими врагами. Чтобы побеждать, Батини применяли смену облика, незаметность и направление на ложные цели. Их приглашение к другим группам дало им союзников. Вскоре ислам дал им цель.

Несомненно, Сеть Веры послужила колыбелью для последующего Собрания. Посредством посланников, наставников и, от случая к случаю, убийц, Незаметные теперь направляют разрозненные Традиции к единству, о котором вещало Кваджа аль-Акбар. Несмотря на то,

сколь деятельна эта группа, она остается неизвестна европейским магам; те же немногие, кто о них знают, почитают их за мусульман-еретиков. Хотя Батини охотно восприняли веру Магомета – продолжение их собственной доктрины в области Божественного – группа остается скрыта за покровами тайны. Нечеловеческие силы Фана для большинства детей Пророка кажутся богомерзкими, так что Батини по сей день остаются «незаметными».

Взятые по отдельности, Батини часто - люди очаровательные и трудолюбивые. Слово «чародей» звучит для них как оскорбление, хотя наименование «магус» большинство терпит. Средний Незаметный именует себя «хилват» (khilwat) – «молчание». Это странное наименование относится и к безмолвной речи, которую предпочитают Батини, и к тишине перед великим откровением. В этом молчании Аллах шепчет Просветленным, и шепот этот несется как ветер.

Философия. Мудрость приходит не из уединения, но из опыта. Наставление жизненно важно, но взросление – еще важнее. Большинство Мюридов (Murids) – опытных магов – осваивает Разум достаточно хорошо, чтобы приобрести глубокую эмпатию по отношению к другим людям. В сочетании со странствиями, обучением и доктриной, это позволяет хилвату самому быть отражением концепции Единства.

Единство лежит в основе нашей веры. Божественность дремлет во всех людях, даже в неверующих. Все вещи соединены Аллахом; с Его помощью мы притягиваем эти связи чуть ближе. Сабр (sabr) – упорство – придает мудрым сил, а великодушие делает их добродетельными.

(К сожалению, Крестовые походы и Реконкиста кажутся издевательством над Доктриной Единства: уж разумеется, Аллах не имел в виду *этого*! Встречаемые невежеством и предательством, Незаметные учат, где это возможно, и убивают, где это неизбежно. Вечная успокаивающая фраза «La Ilaha, ilia ‘Ilah» - «Нет Бога, кроме Аллаха» - никогда не сходит с их губ надолго.

Стиль и Инструменты. Магия – дар Аллаха его муттаки (muttaqi) – преданным слугам. Мюрид совершает свои чудеса посредством молитв, медитаций, пения и музыки. Эзотерическая математика разбивает цепи предубеждений, а танец освобождает разум и тело. Некоторые хилвати практикуют алхимию, но даже эта публика ценит духовные богатства выше материальных.

Организация. Некоторые Батини избегают незаметности; разодетые в прекрасные дары различных культур, они наслаждаются арабской роскошью. Скрытные хилвати изменяют свой облик и скрывают свои мистические способности. Вопреки предрассудкам, многие Батини – женщины; эти участницы сообщества пользуются уважением, хотя и не равенством. Они принимают звание «шаиха» (shaykha) и предпочитают предсказания и рассказывание историй.

Большинство Батини – это Мюриды, маги, чье видение ограниченно. Объединенные в ханаках (khanaqah) – ложи – они занимаются земными делами. Подлинно мудрые хилвати приобретают статус Мюршидов и совершают путешествие на Иномировую Гору Каф. Дома же шаихи – Мюриды высокого ранга – поддерживают существование харраамов (harraam), мест отдыха для усталых магов. Каждый член ханаках принимает звание, соответствующее его или ее обязанностям по дому (Пекарь, Чашница и т.п.). Дыхание Бога объединяет их всех и позволяет Батини общаться на огромных расстояниях.

Примас. Али-бен-Шаар представляет свою традицию, но прямо дает понять, что говорит от имени более высоких Мюршидов. Это «скрытое правительство» не делает Батини

популярными среди остальных магов, которые задаются вопросами о том, кому на самом деле верны Незаметные.

Посвящение. Мюрид проверяет *сабр* перспективного новичка посредством раздражающих вопросов, загадок и очевидных противоречий. Если ученик выдерживает, его приводят в ханаках, задают ему вопросы и, возможно, посвящают. После этого он становится «ребенком» в своей новой «семье» и начинает семилетнее обучение. Когда он заканчивает его, то принят как Мюрид.

Даэмон. *Бос* (Bos) – тростник – ведет искателя назад к заводям на вершине горы Каф. Пока он не вернется, тростник печально шелестит, скорбя о своем отделении от Целого.

Сродство. Связи, Разум и Земля.

Последователи. Беглецы-мавры, арабские торговцы, бродячие мудрецы, танцовщицы гарема, рабы, фермеры, члены семей.

Концепции. Врач, торговец, школяр, гурия, алхимик, защитник веры.

Стереотипы

Маги совета. Кровь, пролившуюся между нами, нельзя забыть; все же, во имя Единства, всех детей Аллаха следует терпеть, если и не любить. Если мы откажем друг другу в укрытии, буря сметет нас всех.

Дедалеанцы. Слова их мудры, но пути их – кровь и пепел.

Инферналисты. Отпей из кубка Иблиса (Сатаны), и ты будешь гореть.

Отщепенцы. Оазисы редки и далеки. Иди прочь, если хочешь, но не вини меня, если сгинешь.

Мародеры. Никакой ветер пустыни не жесток так, как грезы безумцев.

Цитата. Я бы предпочел предложить тебе свою руку, а не клинок. Интересно, что выберешь ты?

Братство Акаши (Akashic Brotherhood)

Все уходит. Лишь душа живет вечно, переходя из одного сосуда в другой на бесконечном Колесе Дхармы. Кто может сказать, куда приведет следующая жизнь? Братья Акаши обнаруживают корни своих Искусств в подобных наблюдениях: в отличие от христиан, эти экзотические маги верят, что каждая жизнь есть одна из многих – и проводят эти жизни, совершенствуя душу, пока она не вернется на Колесо.

Не то чтобы они не верили в Ад: в Ямах Гармонии грехи человека счищаются с него в невероятной агонии. Чтобы избежать подобных пыток, Братья практикуют равно невероятное искусство, созданное в древней деревне под названием Меру. Обретая власть над телом, разумом и душой, эти маги поднимаются от увечных смертных до сияющих бессмертных – наследников До («Пути»), который утратил человек.

Путь Братства начался в Меру, «первой деревне», построенной высоко в горах на Востоке. Там великие духи Дракона, Тигра и Феникса наставляли людей на Пути Гармоничной Жизни. Опасности были многочисленны; чтобы защищать себя, Меру'ай придали До форму могучих военных искусств. Когда Меру ушла, как уходят все вещи, ее потомки отправились в странствия по миру или построили крепости высоко над ним, и продолжили оттачивать До. Хотя эти «Братья Меру» разделились, их умы возвращались в единый бассейн, принадлежащий всем им остаток их былого дома.

С течением эпох этот Бассейн Меру углублялся. Братья, которые никогда не встречались лично, все же знали друг друга, и те, кто умирал, оставляли память своего духа в духовных водах. Как карпы, Братья плавали в этом Бассейне до, в течение и после каждой жизни. Здесь они смывали с себя ужасы Ада. По мере того, как дети Меру распространялись по восточным землям, Воды Меру поддерживали между ними мистическую связь.

Некоторые из этих магов – теперь называемые Акашийцами в честь их почтения к Акаше (Akasha), изначальному живому откровению, - отправились на юг, на своем пути пробуя все, что можно, и становясь мудрее. С ростом их мудрости росла и их надменность. Со временем они приобрели название «Воинственных Кулаков». Те, кто не соглашался с их наставлениями, становились жертвами их Искусств. Вскоре ужасающая война с сектой Танатоиков запятнала Бассейн. Братья умирали, запоминая свои смерти, и мстили за них в следующих жизнях. К тому времени, как Акашийцы отступили, утекли сотни лет и тысячи жизней. Твердо настроенные избегать подобного в будущем, большинство Братьев ушли в уединение и устремили свои умы к обретению мира.

Оказалось, что найти мир непросто. Возвысились секты соперников, и они при любой возможности обрушиваются на Братьев, подобно гневным драконам. Благодаря Долгой Красной Ночи – недавнему возобновлению древней войны – напряжение в отношениях с Танатоиками возобновилось, и боль новых ран еще свежа. А тут еще эти чужеземцы с их скверными запахами и еще более скверными манерами! Несмотря на все это, Воинственные Кулаки укротили свою ярость; смешивая До с верами Будды, Лао Цзы и учителя Куна, они совершенствуют свое тело, дух и разум. У каждого, однако, есть точка слома. Война Восхождения баламутит воды Бассейна, а Братья Акаши тем временем обдумывают ответ.

Ныне кучка «Ходоков» - эмиссаров – отправилась в путь, на Совет. Каждый из них – храбрая душа с выдающимися Искусствами, любопытными глазами и неугомонным духом. Нелегкое дело – совершить столь далекое путешествие, а тем более – влезать в чужую войну. Ходок Акашийцев сочетает духовное мастерство с выдающимися боевыми способностями. Из источника мудрости, которым является Бассейн, он черпает достаточно навыков, чтобы выживать в этом новом горьком мире. Он, однако, встречается с обескураживающими препятствиями – странными языками, еще более странными обычаями, грубыми спутниками и людьми, вид которых заставляет болеть его «глаза демона». Глубоко вдохнув, он обращается внутрь себя, тянется к успокаивающим водам Бассейна и пытается преодолеть иллюзии, которые его окружают.

Философия. Этот мир – танцующая тень, покров боли для тех, кто не способен смотреть сквозь него. Все сущее способно Пробудиться, хотя многие вещи отказываются от этого; направляйте тех, кто кажется готовым, и не будьте настороже с теми, кто не готов.

Путь течет через умеренность. Сохраняйте здоровье, поднимайтесь над эгоизмом и тянитесь за пределы. До прибывает от баланса стихий; Путь приходит, когда вы его не ждете. До тех пор, подготавливайте себя. Вода не задержится в треснувшем сосуде.

Стиль. Ужасающая сила, нелюдская проницательность и неколебимая отвага практика До – плоды с дерева духовного совершенствования. В идеале, его гармония с Колесом Дхармы позволяет ему перетекать за пределы Себя и Иного, входя в воды «общего-ума-без-ума», где обитает всякое существо. Поступая так, Брат ощущает эмоции, читает умы, посылает мысли в отдаленные места или покидает свое тело.

Это тело – чашка; душа – вода. Чем сильнее чашка, тем больше она вместит. Так Брат постоянно упражняет свое тело. Его эмпатия к другим переходит в сострадание ко всем существам, даже к его врагам. Хорошо подготовленный Брат будет стараться преобразовать своих врагов. Насилие – это крайняя мера.

Организация. Независимые убежища по всему Востоку укрывают бесчисленные школы Акашийцев – Зюдаоюань (Xiudaoyuan). Воды Меру соединяют их всех, позволяя мастеру в Жонггуо (Zhongguo, Китай) совещаться с мастером в Чосоне (Choson, Корея). Хотя большинство Зюдаоюань отделяют мужчин («Желтые Двери») от женщин («Красные Двери»), ученики обоих полов получают почти идентичную подготовку. В каждом убежище пожилой настоятель и несколько его заместителей («почитаемые старейшины») обладают высшим авторитетом. Немногие Ходоки в Европе не имеют формальной организации, но следуют цепочке уважения, основанной на старшинстве.

Примас. Ву Джин говорит на Совете от имени Братства, но не скрывает того, что не является его главой; в сущности, каждый Брат – свой собственный глава.

Посвящение. Братство начинается с подготовки; даже самый могучий магус в начале тренировок считается ребенком. Новичок должен убедить мастера его учить; если ему это удалось, он должен ознакомиться с кодексом поведения, именуемым «Благородными Предписаниями» («Noble Precepts»), которые учат посвящаемого избегать вредоносных речей, ненужных убийств, дурманящих веществ и половой неразборчивости. Принимая звание «Брата» - которое относится ко всем, независимо от пола, - посвящаемый начинает свой многотрудный путь. Он подвергается постоянным проверкам, и может быть изгнан, если будет найден недостойным. Со временем мастер принимает решение относительно того, достоин Брат вступить в Традицию, или нет. Если да, сложный ритуал впускает его в Бассейн.

Даэмон. Дракон, Феникс и Тигр ведут большинство Братьев, но некоторые получают указания от призрачных учителей или стихийных духов.

Сродство. Разум и Вода.

Последователи. Путешественники с Востока, аколиты Акашийцев (ремесленники, семьи, неПробужденные новички, воины-цензоры).

Концепции. Дипломат, мастер оружия, мудрец, исследователь чужеземных Искусств, переводчик, юный подмастерье, мстительный воин.

Стереотипы.

Маги Совета. Самый странный сад из всех, что я видел. Некоторые проводят великие ритуалы; другие возносят песни своим богам; а иные скрывают и более темные мотивы. Последователи культов смерти в их рядах пованивают злом, но в их костях поет Путь. Дхарма положила перед всеми нами извилистый путь, но великие уроки проистекают из подобных вещей.

Дедалеанцы. У Каменных Драконов тяжелый гнев, и они слишком часто обрушивали его на наши головы. У меня тоже есть зубы, и я с радостью использую их, если мне придется.

Инферналисты. Для них Яма Гармонии содержит великие сокровища.

Отщепенцы. Стрела летит ровнее камня.

Мародеры. Этот рис подгорел, и его зерно отравлено.

Цитата. Будь нескор на гнев. Спешка и гордость затуманивают взор.

Чакраванти (Эвтанатой) (Chakravanti / Eutanatoi)

Как известно каждому, перекресток – самый короткий и надежный путь в Нижний Мир. Так что естественно, что перекресток четырех различных культур приводит к Танатоической Традиции – жутковатым Чакраванти, или Эвтанатой, которые наблюдают за Искусствами смертности.

Как листья на осеннем дереве, эти маги охраняют момент между жизнью и смертью. Еретики, верящие в реинкарнацию, они видят в Творении вращающееся колесо Смерти и Перерождения. Когда что-то – или кто-то – мешает вращению Колеса, препятствие следует устранить. Метод устранения может быть таким простым, как доброе слово, или таким окончательным, как убийство. Ни одна Традиция не внушает такого ужаса, как Чакраванти. Даже милейший из них кажется чужакам демоном из самого Ада.

Почему они вообще существуют?! Потому, что смерть и Фортуна обладают завораживающим могуществом. Что ближе к делу, они занимают важные места в плане Господа. Лучше иметь союзника, который понимает и уважает смерть, чем такого, который с ней играется. Никто не сомневается в искренности и прозорливости, которую проявляют эти маги, и никто не может подвергать сомнению силу, лежащую в их руках. Пока Хранители Колеса следят за своими действиями, остальные Традиции, скрепя сердце, приемлют их присутствие.

Союзники полезны. Индуистская часть секты обладает древними связями с Провидцами Кроноса; вместе эти странные Традиции повелевают Искусствами Времени, Видения, Случая и Смерти – сочетание, без которого Совету не обойтись. Ведьмы и шаманы, хотя и неровно относятся к некромантам, тоже часто становятся их союзниками: взаимное уважение к циклам и духам служит для них основанием для прочного соглашения. Другие части секты – греческие и кельтские язычники, а так же таинственные Мадзимбабве, дополняют связь. Общие черты волей-неволей связывают четыре этих Традиции воедино.

Даже название группы – предмет для споров. Иногда ее последователи называют себя Чакраванти, старым индуистским наименованием некромантов; их собраться вместо этого часто используют «Эвтанатой», название, которое предпочитают Герметики из-за его греческих корней. Этот вопрос еще предстоит разрешить, так что большинство магов просто называет их «эти, в капюшонах», или еще более нелицеприятными именами.

Навешивание ярлыков началось сотни лет назад, когда Акашийцы развязали шестисотлетнюю войну против нескольких индуистских сект; эти войны закончились задолго до рождения Христа, но недавно начались вновь. В промежутке между войнами эти «дети эпидемий» утвердили себя как стражи жизни и распорядители Случая. Был сформирован жесткий кодекс – Чодана (Chodana) – который отделил фанатиков смерти от их более мудрых

собратьев. Несколько Самашти (Samashti, встреч) установили связи между индуистами и другими Танатоиками и заложили основания единства и сотрудничества, которые до сих пор поддерживало Традицию.

Эти танатоические секты составили странный четырехсторонний союз. Кельтская группа, Айдед (Aided), поддерживает языческие мистерии Аннуна (Annwynn) и Карбонка (Carbonck); три индуистские секты (Нататапас, Лакшмисты и Кровное Братство Вечной Радости) составляют большую по размерам фракцию и следуют путями войны, исцеления, удачи и некромантии соответственно. Африканская составляющая, Мадзимбабве, исцеляет эпидемии и заботится о призраках, а маленькая, но заметная Община Гранатового Цветка Деметры (Pomegranate Deme) хранит тайны Персефоны, Гадеса и классической греческой философии. Объединенные Школярами Колеса (архивистами, которые отслеживают прошлые инкарнации), эти различающиеся группы находят общую почву на перекрестке смерти и перерождения.

Как и все перекрестки, эта Традиция беспокойна. Общение со смертью вызывает заманчивую тягу – Джор (Jhor), и мало кто из чародеев способен ей противостоять; стены языков, культур и практик разобщают отдельные секты, а их спутники в лучшем случае враждебны. Чакрават должен ступать очень, очень осторожно. Ему не следует воспринимать свою магию легко. И все же даже на кладбище можно добывать плодородные Искусства. Эвтанатос верит, что Смерть и Удача вращаются вокруг одной оси; уверенно держа руку на Колесе, маг может обернуть дурной случай в добрый.

Несмотря на их общий мрачный имидж, большинство Чакраванти великодушны, даже слишком. Многие из умнейших и добрейших волшебников на Собрании принадлежат к этой Традиции. Их секта требует ответственности и предусмотрительности. Она сурово воздает за беззаботность. Чтобы обитать на перекрестке, магус должен быть честным, восприимчивым и мудрым. Это жутковатое братство служит твердой рукой на кормовом весле Совета и бдительной стражей в момент смерти.

Философия. Всякая вещь умирает, и всякая вещь переродится. Чтобы убедиться в истинности этого, достаточно посмотреть на поля. Всякая жизнь несет внутри смерть и новую жизнь. Секрет понимания этого в том, чтобы наблюдать и то, и другое.

Призраки окружают нас: слушай ветер, и услышишь их голоса. Они – души, застрявшие на Колесе перерождения. Лучше освободить их и окончить их страдание. Добрая судьба также катится на этом колесе к тем, кто знает, как закрутить его правильно – и почтительно.

Инструменты и стиль. Сродство с Судьбой делает Носящих Капюшоны мастерами по ее части. Опытный Эвтанатов может общаться с призраками, исцелять или вызывать болезнь и разложение, сокрушать камень и переплетать нити Судьбы сообразно своим целям. Его инструменты зависят от его секты: кельты следуют языческим ритуалам; африканцы предпочитают молитвы, краску и части мертвых тел; индуисты применяют пугающе разнообразные самоистязания, очищения, ордалии и методы; греки сдабривают сложные ритуалы фруктами, пеплом, пением и жертвоприношением. Все секты в качестве символа смертности используют оружие.

Организация. В каждой секте принята собственная иерархия; как правило, Традиция приемлет систему рангов Совета, но в упрощенном виде: Шравака (Shravaka) - подмастерье, Чакрават / Эвтанатос (Chackravat / Euthanatos) – магус, Акарья (Acarya) – учитель и Римпоше (Rimposhe) – магистр. Старейшинам повинуются безоговорочно, но они редко действуют, не посоветовавшись с собратьями. Школяры Колеса выступают как «верховный совет» группы.

Примас. Калех (Chalech).

Посвящение. Все Чакраванти должны умереть и родиться заново – буквально. Акарья приводит своего подопечного обратно с порога смерти, где он Пробуждается, и затем наставляет его в Искусствах и Чодана. Часто это сопровождается видениями прошлых жизней.

Кодекс Чодана составляет существенную часть процесса. Если коротко, он описывает веру в реинкарнацию, энтропию и единство всех вещей; долг облегчать страдания, избегать излишества, творить милосердие и очищать себя; и необходимость смерти перед посвящением. Старейшины тщательно наставляют Эвтанатой и наблюдают за ними. Тех, кто сбивается с пути, срезают.

Даэмон. В зависимости от своей веры, Эвтанатос может рассматривать своего Атмана (Atman) как Шиву, Кали, Персефону, Гадеса, Аннун, Госпожу Фортуну или некого простого, но могучего духа животного.

Сродство. Энтропия, Дух и Земля.

Последователи. Призраки, скорбящие родственники, животные, лекари, попрошайки.

Концепции. Целитель, страж, торговец, убийца, шпион, специалист по умиротворению призраков, некромант.

Стереотипы

Маги Совета. Хотя мы находимся в блестящей компании, их страхи делают их слепыми к истинам, которые столь очевидны для нас. Лишь Сахаджийя и наши собратья-ведьмы понимают Колесо так, как мы; Воинственные Кулаки знают его название, но не способны осознать его обороты.

Дедалеанцы. Копать для мира могилу и называть ее постелью – глупость.

Инферналисты. Мы стоим на краю темноты; они бросаются в нее; их необходимо зачищать.

Отщепенцы. Идите своим путем, родичи. Я никого не принуждаю следовать по моей дороге.

Мародеры. Посочувствуйте Безумным: они умерли стоя и забыли пасть.

Цитата. Ни один человек не может быть более порочным, чем тот, кто знает смерть и ни во что не ставит жизнь.

Choeur Celeste (Небесный Хор, Celestial Chorus)

Нет звучания более превосходного, чем голоса человека и Бога, слитые в гармонии. Переносимая общностью, несовершенная человеческая песня поднимается, подобно ветру, и становится мотивом в музыке сфер. И как же болезненно слышать, когда эта песня тонет в звоне монет и шелесте одеяний. Песня становится переломанной, как колесованный вор, и ноты ее обретают горечь. Подлинных Певцов Господа этот шум ужасает, и они несут свет во тьму, иногда свечами, иногда – факелами.

Эта Песня началась с самим Творением. Когда Бог пропел первые ноты, Земля, небеса, ангелы и всякое живое существо вплели свои голоса. Эта Божественная Песня поднялась до высшей точки, и после этого все сущее отдохнуло. Но Люцифер внес диссонанс, и его голос свернулся в кольца в основаниях Творения. В Саду Адам и Ева каждый день присоединялись к Господу в песне. В ночь Падения они перестали петь, и с тех самых пор мир стал темнее. Бог все еще любит мир, но Творение больше не отвечает на Его песню.

Но Песня никогда не прекращалась. Услышать ее означает Пробудиться. Все Хористы сделали это, и их миссия - создать гимн, который бы вернул все голоса в гармонию – и быстро! Хористы слышат на заднем плане новую песню – Последнюю Панихиду. Прежде, чем ее ноты расколют колонны Небес, Певцы объединят Пробужденные голоса и вернут в мир гармонию.

Это опасное дело началось, когда египетский магус Ментухотеп созвал собрание. Многие маги услышали отголоски Первой Песни, но мало кто прислушался к ним. С теми, кто это сделал, Ментухотеп собрал Священную Конгрегацию, а потом отправил их обратно в мир. В мире, однако, им нашлось мало применения; пока над шумом не поднялась Песнь Иисуса, Сущее звенело в диссонансе. Многие провидцы узнали Первую Песню и присоединились к Спасителю. Братство – Мессианские Голоса – возникло непосредственно перед Его распятием; после него оно поддерживало Его Песнь живой. Не ослабленная кострами, львами и другими пытками, их Песня продолжалась, пока один из императоров не присоединился к ней. К тому времени, как пал Рим, Голоса обладали надежной позицией в Церкви – и дружбой Рыцарей Гавриила.

С ростом богатства Церкви росли и Голоса – и часто в гордыне. В своей миссии по распространению гармонии они скрестили мечи с язычниками и волшебниками. Некоторые Певцы, вначале бывшие настроенными воинственно, начали подвергать сомнению Арию, написанную клинками. Их песня поколебалась, а затем истаяла под воплями инквизиции. Последовавший «Раскол Милосердия» сокрушил Мессианские Голоса; преследуемые своими бывшими собратьями, они вскоре оставили свои песни для себя одних. Но Голос Бога невозможно игнорировать. Объединенные харизматичным Певцом Валораном, беглые Голоса

и вновь пробужденные Певцы присоединяются к «Небесному Хору», вознося свой триумфальный напев в окружении еретиков.

С большинства точек зрения Хористы – сами еретики. Их мистические способы действий клеймят их, как горячее железо. Лишь прозорливость и глубокая вера могут привести кого-либо к тому, чтобы присоединиться к подобному братству, и в действительности многие из них уходят. Те же, кто остаются – это твердые и преданные души, сияющие убежденностью. Каждый из этих магов – они не терпят названия «чародей» - слышит отзвуки Первой Песни столь отчетливо, что никакой костер не сможет выжечь их. Встав перед выбором между загнивающей Церковью и живой новой конгрегацией, Певцы предпочитают вторую. Иисус, в конце концов, проповедовал шлюхам и сборщикам податей; большинство Хористов скорее окружит себя честными грешниками, чем ханжествующими лицемерами.

Хор приносит голос сознательности, почтительности и благотворительности на Совет, полный яростью и неприязнью. Но этих людей нельзя назвать кроткими – человек должен быть сильным, чтобы стоять перед вратами Ада и не прекращать песню! Член Небесного Хора – изгой для церкви и враг для многих его товарищей. Было бы намного проще скользнуть в тень Церкви и закрыть свою лампаду корзиной, но свет ее горит столь ярко, что Хорист не может свернуть с пути. Разрываемый между верой, страхом и бесспорным Голосом Бога, он берет верхние ноты, наполняет легкие и поет собственной бессмертной душе.

Философия. У нашего Отца много голосов; когда вы слышите Его в песне другого, ты не можешь притворяться глухим. Эта Песня может исходить из уст мавра, мастерового, даже ведьмы; если в ней вера, слова неважны. Последняя Панихида нарастает, как отдаленный гром. Вскоре она захлестнет нас всех, если мы не станем петь вместе.

Припевом твоим должна быть отвага – отвага Даниила в львиной яме, или Христа на Голгофе. Песня Господа никогда не была ни сладка, ни легка, но по Милости Его она заставит отступить и огни самого Ада.

Инструменты и стиль. Песня, Слово и молитва фокусируют силу Господа. Когда эти мистики исцеляют больных, заботятся о посевах и призывают с небес огонь, они сияют небесной славой. Как у святых, у Хористов, которые творят свои Искусства, часто видят нимбы или лучи света; смертные при виде подобного часто падают на колени в благоговении. В игровых понятиях это означает, что большинство чудес Небесного Хора считается «обыденными», а не «тщетными»; ни одна другая секта не пользуется таким почитанием у простого народа.

Цена этого – преданность. Хотя каждый Певец страдает от сомнений и иногда оступается, его вера должна быть титанической. Как купол собора, видение Хориста поднимается на высоту, недоступную большинству смертных. Без глубинной убежденности его Искусства – и его братство – не были бы возможны.

Организация. Несколько рангов Совета были приняты по предложению Валорана; соответственно, Хор использует их без возражений. «Tribunal Misericordium» - Трибунал Милосердия – определяет политику Традиции; Валоран возглавляет этот Трибунал, но без необходимости не навязывает ему свою волю.

Примас. Валоран («тайное имя» французского епископа).

Посвящение. Хотя некоторые Хористы происходят из числа клириков, большинство – простые люди, которые испытывали ошеломительные видения. Человек, озадаченный тем, что видит нечто подобное при свете дня, находит дорогу к себе подобным людям, или в некое святое место, или к книге. Через наставника он получает тайные знания. Посвящение включает

в себя семь священных клятв, и отступление от каждой карается смертью: Молчания, Благотворительности, Милосердия, Почитания, Созерцания, Святого Труда и Просветления.

Даэмон. Ни один Хорист не употребит этого слова применительно к ангелу, святому или Божественному голосу, который его направляет.

Сродство. Основы, Силы и Воздух.

Последователи: клирики, почитатели, телохранители, посетители церквей, больные.

Концепции. Святой отшельник, священник, реформатор Церкви, расстрига, целитель, школяр, рыцарь, невинный, возродившаяся в вере падшая личность.

Стереотипы

Маги Совета. Мы поем перед Советом волков, но, возможно, мы сумеем умерить их жадность, напоминая им о нашей общей Песне.

Дедалеанцы. О, стенай, Прометей. Орел Гордости терзает твою печень, а цепи Рассудка приковывают тебя к скале. Даже я не смогу освободить тебя – ты должен подняться собственой волей.

Инферналисты. Мы должны задушить Последнюю Панихиду в их гортанях.

Отщепенцы. Голоса, плачущие в глуши. Давай утешим их.

Мародеры. Господь карает гордого прозрением. Молюсь, чтобы ты не присоединился к ним.

Цитата. Увидь мою лампаду. Услышь мой голос. Пожалуйста – Последний Час близок…

Говорящие-с-Грезами (Dream-Speakers)

По мнению европейцев, грезы приходят из вдохновения, они – посещение Королевы Мэб, которая возвращает какое-нибудь полузабытое сокровище. Для шамана, который пересек половину мира, чтобы присутствовать на Совете, эта греза – реальность, ворота на высший план, где боги говорят с человеком напрямую. В пространстве между ними Говорящие-с-Грезами строят свои обители и чертят свои символы. Ни одно другое братство не понимает пути духов так хорошо, как эти странные люди.

Сага Говорящих-с-Грезами – новая, но древняя. В самые первые дни мужчины и женщины знали Ива так же хорошо, как друг друга. Животные говорили, призраки ходили среди людей и сами стихии предлагали дары мудрым. Но гордость и невежество раскололи этот мир, и Пути Грезы были потеряны для всех, кроме горсточки людей. Пока большинство людей трудилось под горячим солнцем или в диких джунглях, самые разумные вступали в Грезу и поддерживали старые обещания. С точки зрения их смертных друзей, эти люди умирали, но возвращались со странными и ужасающими тайнами; с точки зрения Ива, эти шаманы перерождались на истинном Пути Человечества – Пути Грезы, который пробуждал прозрение, уважение и пугающие силы.

Большинство шаманов держатся по отдельности; даже среди самых маленьких племен эти мистики прокладывают себе одиночную дорогу. Духи предупреждали, что приближается ураган, бедствие столь великое, что все будет сметено. По всей Грезе Ива сейчас открывают проходы, направляя своих избранных к новому Пути. Некоторые шаманы встречалют Найтшейд, благословленную духами женщину, которая привлекла их к делу Совета; другие встречают друг друга, странствуя в видениях. Грезящие приходят из дальних земель. То, что они обнаруживают, явившись на Совет – одновременно чудесно и устрашающе.

Для этих странников злоба и жадность не являются чем-то новым, но мало кто из их людей возводит эти пороки в степень искусства, как делают бледнолицые. Здесь духи кричат, как больные люди, и на их искаженность ужасно смотреть. Что хуже всего, эти бледнолицые собираются, как пиявки, чтобы пожрать земли Народов Грезы. Это – сердце бури. Необходимо что-то сделать!

Те-Кто-Говорят-С-Грезами – странное собрание, сошедшееся из тысячи разных земель и столпившееся в одну Традицию. Темные оттенки их кожи и странные звуки их языков ведут к тому, что другие маги обобщают их на основании их Искусств Духа, а затем предоставляют этим «Говорящим-с-Грезами» самим недоумевать по поводу друг друга. К счастью, мужчины и женщины, обладающие великим прозрением и мудростью, вскоре создают общий язык, протокол общения и цель. Эти усилия, однако, занимают годы, и многие Говорящие-с-Грезами за это время успевают разгневаться и устыдиться. Никто из них не доволен нынешним положением дел. Старая Греза стала горькой; новое видение должно удержать ее воедино.

Все Говорящие-с-Грезами объединены видением; человек, которому не довелось по-настоящему ступать на Тропы Грезы, не Пробудился. Каждый из них ради «привилегии» участвовать в создании Совета принес великие жертвы – отказался от семьи, здоровья, безопасности и комфорта. Некоторые шаманы пришли из джунглей, с гор или бесконечных равнин Африки; дети лесов Нового Света отправились в земли бледнолицых за годы до того, как их «открыл» Колумб. Одна странная группа пришла из места, о котором никто даже не слышал, из места, где Греза и мир смертных – одно. Бледные северяне дали «шаманам» наименование, под которым они известны в Европе. Традиция Духа приняла их всех и теперь разбирается, как с ними со всеми жить дальше.

Каждый шаман – это ходячий мертвец; как Чакрават, этот знахарь умер и был рожден заново, если не буквально, то символически. Он может быть дружелюбным, любопытным, мрачным или воинственным; он может смеяться, изъясняться загадками или говорить прямо. Превыше всего, однако, он почитает Ива священными, чтит своих друзей и хочет вернуться домой.

Философия. Этот мир – живой, и он богаче, чем вы можете себе представить. Греза помогает вам понять его лучше. Вам никогда не следует думать, что вы повидали его весь. Духам нет конца, как и нам всем.

Духи к тому же непросты – они искушают вас силой. Не отвечайте им на это. Мужчина или женщина, которых Призвало видение, могут избежать их уловок и идти Хорошим Путем уважения и гармонии. Никто из нас не просил делать его тем, чем мы стали, но мы с радостью будем сносить это, если наша жертва оберегает от вреда наших людей.

Инструменты и стиль. Искусства Духа – это не «магия»; магия – это штука смертоносная. Врачевание – это Путь Прикосновения: он исцеляет, изменяет и, иногда, наносит вред. Даже воинственный Говорящий-с-Грезами, однако, выказывает почтение к духам: для него они – хозяева, а не слуги.

Посредством ордалий, призываний, трансовых состояний и приношений, Родичи Грезы общаются с духами природы. Многие принимают тотемы – животных, которых они часто берут в друзья или которыми становятся сами. Экзотический оттенок этой Традиции приходит из ее простых, но могущественных ритуалов, ее первобытных обычаев и ее уважения к живущей Земле. Поднимаясь над материальным миром, эти маги целуют духов и ходят среди Иных Миров.

Организация. Говорящие-с-Грезами избегают титулов Совета и часто остаются вместе со своими знакомыми. Вокруг своих костров шаманы ободряют новичков, уважают опытных странников духа и почитают старейшин. Пока что у них нет общеупотребительных титулов для подобных людей – человек, заслуживающего уважения, можно распознать и так.

Большинство споров разрешается путем обсуждения перед советом старейшин; каждая сторона высказывается, и старейшины после этого выносят решение. Наказания обычно не суровы, но предательство или извращение – верный смертный приговор.

Примасы. Звезда Орлов и Ниоба объединены браком, детьми и верховенством в Традиции вплоть до смерти Ниобы.

Посвящение. Шамана Призывают; могучее видение обрывает его прежнюю жизнь. С этого момента он проходит через ритуальную «смерть» и получает наставления от старейшины. В это время духи постоянно испытывают его; если он справляется хорошо, они вскоре принимают его в Братство Грезы. После этого получить членство в Традиции не составляет труда.

Даэмон. Предки и животные-тотемы вдохновляют Грезящих на продвижение по Хорошей Дороге.

Сродство. Дух и Огонь.

Последователи. Семьи, союзники (часто язычники или земледельцы), беглые рабы.

Концепции. Дипломат, воин, целитель, ремесленник, оборотень, любопытный странник, разочарованный скептик, герой своего племени.

Стереотипы

Маги Совета. Братья и сестры, закройте рты и оставьте мою палатку. Вы очерняете то, чего не понимаете, и оскверняете то, что знаете. Я вижу в ваших глазах мудрость, но ваши рты говорят глупость. Ради моего народа я остаюсь с вами, но не пытайтесь перетянуть меня на ваши пути!

Дедалеанцы. Давным-давно Место Грез было отколото от нашего мира; мы – ходячие двери в это Место, и мы не допустим, чтобы его осквернили еще сильнее.

Инферналисты. Они издеваются над видениями и отравляют Ива своим дыханием. Я предпочел бы видеть их горящими в их собственных Преисподних.

Отщепенцы. Бегите прочь, братья, и как можно быстрее!

Мародеры. Эти люди пойманы на дальней стороне Грезы. Они опасны, но заслуживают жалости, а не ненависти.

Цитата. Если ты обладаешь видением, гордо храни его рядом с сердцем; чем бы ты ради него ни пожертвовал, оно этого стоит.

Орден Гермеса (Order of Hermes)

Раскат грома возвещает явление Magus Rex – Мага-Короля, Высокого Волшебника, которому подчиняются богатейшие Искусства чародейства. Более пятисот лет Дома Гермеса правили, как величайший магический орден Европы. Теперь в двери могучих ковенантов ломятся варвары, и, похоже, самые дикие из них – это собственные союзники Герметиков. Как до такого дошло?

Многочисленные Герметические гильдии выбрались из-под развалин Рима. Они сражались между собой, пока двое провидцев не заключили Pax Hermetica – Герметический Мир – и не основали Орден из двенадцати отдельных Коллегий – Домов. Как и Совет, предтечей которого он был, Орден установил собственные протоколы, терминологию, звания и общественный порядок. Утвержденные таким образом, Дома продолжили формировать магическую мысль по всей Европе.

Изначально Орден Гермеса был конфедерацией двенадцати Домов, объединенных Кодексом Гермеса, общими Искусствами и тайным магическим языком – енохийским. Герметический стиль магии – смесь египетских Искусств, иудейских секретов, гностических концепций и греческой науки и философии, - необходимо требует академического обучения, искусности и чистой воли. Ключ к Герметическому мышлению – настойчивость; мужчина или женщина с достаточным видением, пониманием и волей может буквально двигать Творение, и именно этим Высокие Маги и занимались…

До Мистриджа.

Никто в то время не обратил на это особенного внимания. Это не был ни первый павший Ковенант, ни последний. Большинство Герметиков было слишком занято вампирами (которые за несколько лет до этого развратили Дом Тремер) или магами – соперниками (в среде Церкви или языческих землях), чтобы тратить время на выскочек – Крафтмасонов. Это было роковым упущением. К тому времени, как Орден Рассудка начал свою чистку, Герметики представляли собой большую – и чрезмерно уверенную в своих силах – мишень. Они сильнее, чем любая другая группа, пострадали от грома пушек и ударов Бича. Эти неподобающие обстоятельства побудили незаметного до тех пор мастера по имени Балдрик ЛаСаль прекратить вражду с ведьмами и христианскими Певцами. С одобрения Judicium Hermes – Трибунала Гермеса – он начал проект, который достиг высшей точки в Великом Собрании; проект этот был бы невозможен без ресурсов и влияния Ордена Гермеса.

Чтобы объединить столь разношерстные секты под предводительством Герметиков, Орден предложил системы Сфер и рангов. Однако, хотя новые Традиции приняли эти схемы, они неблагодарно отказались признавать за Орденом авторитет, принадлежащий ему по праву. Вместо Совета, возглавляемого двенадцатью Домами, и его Трибунала, другие секты теперь требуют, чтобы из всех двенадцати Домов была создана одна Традиция – причем всего с одним голосом, представьте себе! Ни один повод не вызвал больше волнений, не развязал больше дуэлей и не спровоцировал больше интриг, чем консолидация Герметических Домов. Мастер ЛаСаль, хотя его заслуги и были признаны, за счет этого заработал в Домах много

врагов. Хотя волшебники ценят стимулирующий обмен идеями и надо считаться. Дома Гермеса волшебники планируют

своих союзников и поощряют Искусствами, но ведь и с традицией были первыми из многих – и многие сохранять такое положение дел!

В частном порядке некоторые ли допустимым присоединиться оба Ордена требуют академического подхода и что немногочисленная элита Герметики размышляют, не будет к Ордену Рассудка. В конце концов, дисциплины, благоразумия, страсти к пониманию; оба полагают, должна вести и защищать массы. Хотя эта идея вызывает ожесточенные споры, немало Герметиков хочет «улучшить Орден изнутри», или, по крайней мере, общаться с ним с позиции силы. Сила, действительно, есть характерная черта мага – сила воли, сила разума и сила намерения.

Даже сейчас Герметический Орден распоряжается потрясающей мощью. Его состояния обширны; его связи с купечеством и ученым миром крепки; архивы его велики, организация – наилучшая, союзники – самые сильные, и в его руках самый могущественный Ковенант из существующих, Доиссетеп. Хотя некоторые Герметики чувствуют, что их звезда заходит, большинство смотрит на будущее как на еще один вызов в жизни, полной вызовов. Орден возобладает!

Философия. Мага определяет вызов. Настоящий волшебник не отступает перед трудностями – он принимает их, превосходит их и одолевает их своими Искусствами и мудростью. Как наверху, так и внизу. Славен работник, который знает это, который говорит с Небес на Землю и поднимает Землю к Небесам, и кто таким образом занимает пустоту посредине. Он воистину может называть себя Пробужденным.

Инструменты и стиль. Ошеломительно комплексное Искусство знаков, начертаний, соотношений, договоров, языков, ритуалов и гимнов приветствует того, кто хочет познать Герметические Мистерии. Эти замысловатые ритуалы, которые служат визитной карточкой Высокой Магии, обостряют разум и создают между вещами узы, которые нелегко расколоть. Мастер подобных Искусств сплетает великие творения магии – подчинение стихий, призывание духов, огненные бури и ледяные замки, - так же, как и менее заметные заклинания – очарования, слежения, перевода и тому подобные.

Герметическая доктрина учит магии в три этапа: гоэтия (мелкие ритуалы), теургия (единство с формами божества) и магия (Высокая Магия). При помощи таинственных текстов и сложных ритуалов мастер воли вырабатывает в себе способность видеть реальность чистой мысли, затем трансформирует себя соответственно ее принципам. Этот бесконечный процесс сокрыт, таинственен и опасен. Те, кто ищет подобных истин, должны утвердить себя обучением, политикой и удачей.

Организация. Различные Коллегии специализируются в различных областях: Бонисагус (исследования), Фламбо (военное дело), Мерсер (коммуникация), Квезитор (закон и безопасность), Туталус (вербовка) и Вердитиус (магические Сокровища). Седьмая Коллегия, Экс Мисцелланеа (Ex Miscellanea, «Из различных…») существует как обобщение четырех более мелких Домов: Криамон (провидцы), Джербитон (искусство), Меринита (феи) и Бьорнар (звериные мистики, сейчас находящиеся в процессе перехода в ряды Вербена).

Все Коллегии ценят дисциплину, формализованность, секретность и жесткую иерархию. Кодекс Гермеса и его приложения, Корригенда (Corrigenda), утверждают правильное поведение, способы обращаться к кому-либо, процедуры сертамена и все прочие вообразимые формы взаимодействия. Иерархия Совета представляет собой упрощенную версию герметической (пять званий вместо десяти).

Примас. В Совете Орден представляет Магистр ЛаСаль; он, однако, подотчетен Трибуналу Гермеса, состоящему из глав всех Домов.

Посвящение. Большинство новобранцев Ордена – выходцы из университетов. Подходящих студентов незаметно тестируют, проверяя память, смекалку и прозорливость. Рекруты проводят год в Ковенанте Колледжа, после чего еще семь лет служат в качестве подмастерьев. Пройдя три ступени этой стадии (Неофит, Зелатор, Практикус), подмастерье встречается с неожиданным кризисом, который и представляет собой заключительное испытание; за успехом следует формальное посвящение.

Даэмон. Ангелы, геральдические звери и призрачные наставники предоставляют магу – Герметику дополнительное обучение.

Сродство. Силы, Материя, Разум и Огонь.

Последователи. Школяры, купцы, знать, служители Ковенантов, магические звери, отряды наемников, шпионы.

Концепции. Молодой волшебник, повеса, шпион, артист, школяр, повелитель стихий, судья, знатный человек.

Стереотипы

Маги Совета. Собрание Высоких и Низких Искусств, равного которому еще не видал ни один человек! (Как плохо, что они – такие неблагодарные ублюдки!)

Дедалеанцы. Загадка. Они, бесспорно, жизнеспособны, и направлены на хорошую цель. Их Искусства, однако, суть сера и холодная сталь. Не доверяй им, но и не игнорируй.

Инферналисты. Бормочущий сброд как-бы-магов. Пускай поджарят себе седалища!

Отщепенцы. Тьфу!

Мародеры. Эти demensi ушли так далеко в Сумерки, что сама земля колеблется под их ногами.

Цитата. Будьте отважны и сильны, о вы, наследники грифона! Наш Орден велик, и ему доводилось выдерживать и более сильные бури, чем эта!

Провидцы Кроноса (Сахаджийя) (Seers of Chronos / Sahajiya)

Чтобы Пробудиться, вы должны совершить прыжок от смертного восприятия к бессмертному. И никакие маги не понимают восприятие и способы его изменения так, как Провидцы Кроноса. Названные по имени титана времени, эти эксцентричные чародеи показывают кукиш морали и предрассудкам. Когда появляется Сахаджийя, то первое, что он отбрасывает – это страх. Дальше часто следуют и другие вещи, вроде одежды, внутренних сдержек и вменяемости.

Церковь и общество поносят тело; страсти – это бремя человека, возложенное на него Падением. Провидцы – или Сахаджийя (что, если перевести грубо, значит «Естественные»), как называют себя многие из них, - верят в противоположное. По их причудливой логике, даже темнейшие из страстей Божественны. Через низ личность может уловить образ Творения, как если бы она была божеством. С этой возвышенной точки зрения магус способен видеть бесконечный гобелен, который связывает все вещи воедино. Творение, с точки зрения Провидцев, есть живое существо, и они утверждают, что любят его – часто наиболее плотским образом из всех возможных! Чтобы открыть этот Путь к состоянию божества, Провидцы предаются всем вообразимым порокам – практика, которая по оценке большинства спутников ставит их лишь на шаг выше демонов (и лишь на шаг ниже ангелов по оценке тех, кто желает присоединиться и позволять себе все это).

Эти так называемые Экстатики занимают в Совете странное место. Хотя их практики отличаются беспокойностью, Провидцы обладают дарами к предсказанию будущего, видению прошлого и эмпатии, с которыми не может тягаться ни одна другая секта. Именно их величайший мастер, Ш’зар, призвал к собранию; его ближайшие спутники, трое Дивья: Тали, Акрит и Калас, - помогли созвать магов. Хотя их сообщество чрезвычайно рыхло, численность Провидцев измеряется сотнями. Даже самый ничтожный из них способен улавливать проблески близкого прошлого или будущего, а их мастера способны буквально двигать время – дело, которое большинство волшебников почитает невозможным! Так что, несмотря на их низкую репутацию (или, иногда, благодаря ей), Сахаджийя, похоже, всегда оказываются на почетных местах за столом.

Как и большинство магов, Провидцы утверждают, что унаследовали древнейшие из магических Искусств. Их секты можно достоверно проследить до древней Индии и Греции, где безумные практики тантры, менады и сиддху танцевали в ночи. Не удивительно, что их род и Чакраванти связывает давняя дружба; Ш’зар оказал существенное влияние на то, чтобы эту Традицию признали. До самого недавнего времени, однако, сами Экстатики едва ли вообще могли называться Сектой: последователи их путей собирались мелкими группами, но никогда не предпринимали серьезных попыток объединиться – до появления Провидца.

Если верить преданиям, Ш'зар прожил много жизней и за одну успевал сделать больше, чем большинство людей смогло бы за пять. Обладая невероятными способностями к убеждению и провидению, он, как говорят, путешествовал по всему известному миру. Устремленный к миру, он одолел не одну воинственную секту обаянием, красноречием и огромными клубами гашиша. Хотя он был известен пророчествами, величайшее его Искусство состояло в связывании воедино нескольких людей. Разделяя любовь и боль, он убедил многих делиться первой и избегать причинять вторую. Его последователи предпочитают этот метод открытому насилию и часто создают эмпатические «колеса наказания», соединяя мучителя с его жертвой, чтобы показать ему причиненную той боль. Несмотря на то, что идеалы Ш'зара были воплощены в Кодексе Ананды, заповедях Экстатиков, некоторые из его последователей чрезвычайно опасны. Когда «страсть» становится ключом к божественности, даже величайшему из магов утомительно присматривать за своей паствой.

В качестве пророков, мастера Провидцев объединены незавидной способностью видеть, что лежит впереди. Во время Великого Предательства они окажутся опозорены; книга Тали Эос, «Девять Священных Страстей», отчасти восстановит их положение, но на все оставшееся время Экстатиков будут встречать враждебностью. Несмотря на темное пророчество, эти маги страстно сжимают будущее, целуют его и идут дальше.

Демон для одних, безумный святой для других, Сахаджийя светится внутренним пламенем. Даже не предаваясь своим порокам, он остается сверхъестественно восприимчивым, красноречивым и, зачастую, хорошо образованным. Он защищает свои Искусства столь комплексной и в тоже время простой логикой, что мастера Герметиков могут только растерянно мямлить в ответ. Для него границы морали, формы и времени – лишь иллюзии. Когда вы перестаете в них верить, они отступают прочь и позволяют вам Пробудиться.

Философия. Мир есть живое существо. Он плачет, он поет, он любит, он разрушает, и все это – не сдерживаясь. Сущее слишком велико для смертного восприятия. Мы принимаем его как возлюбленную и присоединяемся к его вечной радости и боли. Страсть есть Божественное право рождения, и она наставляет наши ноги на этот Путь.

Но никогда не забывайте, что каждый человек способен оставить круги на воде моря. Чтобы любить мир, ты должен избегать злобы и беспечности. В мире и так достаточно боли; создавать еще – все равно, что плюнуть в лицо возлюбленной и смеяться над ее слезами.

Инструменты и стиль. Путь Страсти включает много дорог. Некоторые Экстатики – настоящие инкубы и суккубы, другие окружают себя выпивкой и наркотиками. Большинство Экстатиков танцует, поет и медитирует в странных позах, а некоторые немногие отрекаются ото всех пороков и наказывают себя за них, причиняя телесные увечья. Некоторые делают все перечисленное и предоставляют страстям нестись куда несется.

Когда заклинание Экстатика обретает силу, то кажется, что мир кружится, тает и исчезает; его место занимает дикое видение – земля богов, кружащаяся в мелодии Шивы и Кали. Он видит прошлое и будущее, общается с духами, читает эмоции, изменяет свое тело (силой, скоростью, исцелением или даже болью) и ощущает *все* с нечеловеческой остротой. Иногда он может поделиться…

Организация. Несмотря на то, что на первый взгляд Культа Кроноса не существует, его практикам следуют организации племен, тантрические секты индусов, вероотступники – мусульмане, еретики – христиане, лекари Африки и язычники греческого, кельтского и Северного толка. Все они идут по своим древним путям и скрещивают их с путями других сект, чтобы вывести безумный гибрид. Ш'зар и его Дивья возглавляют этот беспорядок, насаждая свои правила – Кодекс Ананды.

Этот Кодекс предлагает толпе моральность и стабильность. Кодекс заявляет, что все сущее чудесно; поощряет ответственность за свои поступки и за исцеление старых ран; защищает смертных от насильственного Просветления; отрицает предопределенность пророчеств; назначает наказания для того, кто причиняет другому вред; принимает существование страха, но оспаривает его могущество; и, наконец, говорит Провидцам избегать гнева и поощрять добрый темперамент.

Примас. Ш'зар Провидец.

Посвящение. Каждому Сахаджийя доводится испытать, как его жизнь выдергивается из-под него могущественным видением; после этого его часто обучает Пути Страсти наставник, который предоставляет ему священные узы доверия (Дикшам, Diksham), связывающие их через время и расстояние. В зависимости от секты, его окончательное посвящение может быть легким или опасным.

Даэмон. Боги страсти, духи-трикстеры и даже будущие личности самого Провидца проявляются, чтобы направлять его.

Сродство. Разум, Время и Вода.

Последователи. Нынешние или будущие возлюбленные, льстецы, артисты, философы, школяры.

Концепции. Распутник(ца), танцор, бродячий артист, пророк, безумец, поэт.

Стереотипы

Маги Совета. Ваши глаза ослеплены книгами, друзья. Выйдите на улицу, ощутите кожей свет и *увидьте* солнце.

Дедалеанцы. Их будущее – стальной кулак и клубы кричащего дыма.

Инферналисты. Боль идет вместе с жизнью, но сделать болью всю жизнь – извращение.

Отщепенцы. Поцелуй меня и иди своей дорогой.

Мародеры. Никакая звезда не светит ярче, чем те, кто зажег сам себя.

Цитата. Святость храма – в его душе, а не в его камнях.

Солификати (Solificati)

Пробужденный носит корону. Как нимб святого, этот сияющий обруч служит отметиной милости Бога. Чтобы добиться этой короны, магус должен посмотреть за пределы лживой внешности, овладеть Искусством Трансформации и переплавить себя самого из глины в золото.

Алхимия, Искусство Трансформации, занимается восхождением сырых материалов в высшие состояния. Смертные шарлатаны пытаются превращать свинец в золото, но истинный алхимик желает преобразить себя. Хотя эта задача включает дисциплины материального рода, эти улучшения – детские шаги по Дороге Королей. Алхимики Солификати именуются так в честь короны мастерства. Эти «Коронованные» носят свои достижения с гордостью – по некоторым мнениям, чрезмерной, - но они имеют на это право. Дорога в их ряды длинна и мучительна, она окружена драконами жадности, невежества и материальной нестабильности. Огонь гения может слишком легко стать факелом – или взрывом.

Этот Путь начался с Чаши Исиды, с Искусств Хатшепсут – она пудрила щеки золотом, что делала из песка. Сияя, подобно солнцу, она объясняла своим лучшим ученикам, как выделять блистающую пыль. Как скромный песок способен стать чистым золотом, учила она, так и самый простой ученик при помощи мудрости может стать волшебником – и большим, чем волшебник. Чтобы сохранять свои секреты, она скрывала их в эзотерических иероглифах – рисунках столь символических, что их не могли расшифровать и лучшие писцы. Царица передала эти секреты десяти наиболее доверенным Носителям Чаши, завещав магам улучшать себя вместе с песком.

Естественно, далее эти секреты распространились к менее доверенным носителям. Мудрость Хатшепсут вскоре смешалась с открытиями даосских волшебников, чародеев – Герметиков, иудейских раввинов, языческих оракулов и христианских мистиков, породив странное Искусство, которое с равным успехом могло привести к божественности или к проклятию. У тех, кто практиковал алхимию ради жадности, Проклятие Золота обращало состояния в пыль; тем, кто искал Королевской Дороги ради усовершенствования себя, алхимия даровала богатство, Просветление и бессмертие.

Попутно алхимики создали чудесные лекарства, дивные сплавы и язык символов – столь сложный и вычурный, что даже мастера лишь отчасти понимали его. Группа этих мастеров, Гильдия Белого Льва, присоединилась к нескольким сектам Высоких Мастеровых; этот знаменательный союз «Золотой Гильдии» поднял Крафтмасонов от собрания лож до полноценного Ордена. Вскоре после этого Белый Лев герцог Луи де Варр объединяет свою

гильдию с несколькими другими алхимическими школами. Окрестив получившееся сообщество «Коронованными», он помог созданию Ордена Рассудка.

Хватило этого ненадолго. Алхимики, привыкшие к самодостаточности, взбунтовались против «вмешательств» остальных Конвенций. Солификати оставили Орден вскоре после его основания и быстро развалились на недружелюбные фракции. Последовала серия внутренних войн; она окончилась, когда Дипломат Луис вывел Коронованных назад на Королевскую Дорогу. Став теперь Традицией, Солификати поддерживают свою независимость, трудясь на благо более высокой цели.

Чужаку обычный Солификат покажется надменным и зацикленным на самом себе. Его исследования кажутся более важными, чем общественные дела; он часто говорит загадками или ищет скрытые смыслы. Если он хотя бы отдаленно близок к понятию компетентности, то окружает себя мирскими благами – хотя кажется, что они его не заботят. Под этой скорлупой, однако, алхимик – это провидец, борющийся со своей собственной слепотой. Для него мир – это гобелен символов, мучительный в своей сложности, но простой, если вы знаете, куда и как смотреть. Его загадочный образ действия – испытание для окружающих: *«Выйди за пределы своих границ. Разбей змеиное яйцо и порежь себя о зубы Уробороса. Только тогда ты можешь называть себя «магусом»».*

Философия. Магия – это символ для самоусовершенствования. Хотя она наделяет великими силами, они – лишь безделица в сравнении с духовным процессом. Все в Творении есть часть этого процесса (звезды, минералы, духи, звери), и все есть отражение космической истины: у всякой вещи есть более высокое состояние. Этот мир органичен; он покрыт формой для отливки, которая, если ее разбить, открывает Божественность. Сам процесс отливки – это и есть величайший вызов: она требует мудрости, образования, интуиции и баланса между внутренними и внешними элементами.

Совершенствование одного порождает совершенствование всего. Материальные вещи, в конечном счете, пусты. Следует быть великодушным, как лебедь, почитаемым, как пламя, и отважным, как лев. Истинный Философский Камень – это вообще не камень, это дух, который живет вечно.

Инструменты и стиль. В отличие от Герметиков, на которых они похожи, большинство Солификати спокойны и терпеливы. В лабораториях, переполненных книгами, горелками, астрологическими таблицами и странными химикатами, они трансформируют повседневные материалы в чудесные объекты. Их зелья, порошки, Истинные Металлы и странное пламя не так пугают, как дикие бури их друзей – Герметиков, но, при мудром использовании, они не менее эффективны. При неправильном использовании они порождают катастрофу.

Эти игрушки, однако, суть показуха для дураков; истинная магия проявляется в улучшенном понимании, восприятии и дарованиях, которые обретает хороший алхимик. Его чувства, разум и выносливость достигают сверхчеловеческих высот; он способен видеть прошлое или будущее, исцелять себя, даже читать мысли и эмоции. Магус становится своим собственным фокусом; пока он продолжает свои эксперименты, его чувства обостряются. Некоторые Коронованные на самом деле становятся *ребби* – гермафродитами, в которых мужское и женское начала сплавлены в совершенное целое. Эмиссар, отобранный Традицией для Первого Кабала, есть один такой ребис, сложившийся из двоих слившихся магов.

Организация. Дипломат Луис избегает ошибок прошлого. Его Солификати в основном предоставлены их собственным делам. В эти дни алхимика судят по его достижениям и пониманию, а не по рангу в какой-то жалкой иерархии. Пройти обучение в качестве

подмастерья – дело важное, но после выпуска каждый Коронованный равен другому – при условии, что он способен показать, чего стоит. Разрешение диспутов часто оставляется самим магам (предпочтительно посредством сертамена, а не убийства). Что достаточно скандально, эта Традиция равно относится к мужчинам и женщинам. Прозрение для них важнее, чем внешние детали.

Примас. Дипломат Луи де Эсте.

Посвящение. Убедить хорошего алхимика взять вас в ученики – задача сама по себе довольно сложная. Бесконечные тесты, труды и уроки, которые приходят в процессе такого обучения, отпугивают всех, кроме самых целеустремленных искателей. Для многих время в подмастерьях длится от пяти до десяти лет; за это время «яйцо» (подмастерье) узнает самые общие символы, но относительно остального должен догадаться сам. Алхимические тексты содержат мало собственно текста: все, на что может рассчитывать «яйцо» - это рисунки и немногочисленные таинственные указания. Если он Пробуждается, то его могут принять в формальное товарищество, а могут и не принять. Большинство «яиц» не знает, к чему они присоединились, пока их не выберут в качестве достойных присоединиться.

Даэмон. Магические звери, животные и знаки зодиака ведут веселый танец по Королевской Дороге.

Сродство. Материя и Земля.

Последователи. Богатые покровители, художники, подающие надежду подмастерья, получатели милостей.

Концепции. Таинственный незнакомец, аптекарь, монах, астролог, живописец, дворянин, химик-неудачник.

Стереотипы

Маги Совета. О, Львы Гермеса – достойные возлюбленные, а Ветры Пустыни сияют, как золото, но весь остальной сброд – угли в грязи. Возможно, у Эфиопов найдется, какими секретами поделиться…

Дедалеанцы. Их каменные башни тяжко давят на сердце.

Инферналисты. Кровь Дракона для этих парней как вино. Да выжжет она внутренности этих червей!

Отщепенцы. Кто я такой, чтобы винить искры, летящие от костра?

Мародеры. Из рваных ниток получается скверный гобелен.

Цитата. Если хочешь превращать грязь в золото, сначала поднимись над ней сам.

Вербена (Verbena)

Старые Боги не мертвы, не мертвы и их последователи. Несмотря на распространение христианства, леса и горы все еще укрывают языческие обычаи. Даже искренним христианам хватает ума уважать Старых Богов. Кто знает, когда они – или их слуги – посмотрят на тебя?

Сейчас, однако, эти слуги осаждены армией Бога. Когда-то их терпели, но теперь язычники стали символами всего, что воспрещает Церковь. По мере того, как охотники на ведьм разоряют сельские местности, коалиция язычников – Вербена – поднимается против этой угрозы. Со своими кровавыми Искусствами и дикими обычаями, эти дети Бригид, Одина, Фрейи и других богов собираются вокруг костра, чтобы воззвать к наступающей ночи. Когда опускается темнота, они наставляют своих младших и сокрушают своих соперников со страстью своих воинственных предков.

В древние времена, как говорят Вербена, изначальные Вик плыли по течениям Творения. Воплощаясь, они обучали магии первых чародеев. Истории называют их Туата де Данан, Асы, Ваны, Богатыри… Не так важны их имена, как их наследие. Вдобавок ко своей магии, эти полубоги создали Старые Дороги и оставили своим потомкам знаки, чтобы путешествовать по ним. Остальные маги придерживаются других мнений и обзывают Вербена отродьем Лилит или шлюхами Евы – порочными отпрысками греха.

Хотя они и наследуют древние мистические секреты, Вербена – новое братство. До недавнего времени разрозненные языческие секты поклонялись Старым Богам поодиночке. Но по мере того, как наступали охотники на ведьм и языческие культы, язычникам приходилось отходить все дальше и дальше во тьму. Когда двое Инквизиторов, генерал Виндгард и барон Ульрих, атакуют языческие крепости в Англии и Черном Лесу, выжившие образовывают братство отмщения. Двое харизматичных чародеев, Найтшейд из Харроугейта и Уильям Грот из Баэрвальда, собирают свою секту из язычников кельтских, славянских и северных практик.

В ранние годы Собрания Найтшейд и Грот встречаются с представителями Хора и Ордена Гермеса; вскоре они встречают друг друга. Посредством Великого Ритуала они воплощают Тора и Бригид и связывают свои жизни друг с другом. Основав ядро секты из язычников Британии и Германии, они отправляются на поиски союзников в дальних землях. Оставив все, кроме пары ножей, эти отважные маги отправляются по Путям Вик: Уильям на Восток, Найтшейд – на запад. Через некоторое время Найтшейд возвращается с магами из неведомых земель (Северной Америки); Грот сгинет на Дальнем Востоке, но вместо него вернутся Братья Акаши. С помощью беженцев, отступающих от Тезгула, Найтшейд основывает новую Традицию из Старых Религий.

Как и растение, по которому они названы, Вербена – мастера

исцеления, предвидения и очищения. Не то чтобы их многочисленные соперники с ними соглашались – только Чакраванти и Провидцы вызывают столь неоднозначное отношение к себе, как эти язычники. Ненависть между ведьмами, Герметиками (которые некоторое время назад истребили Дом Диедне, друидическую секту, имевшую связи с людьми Найтшейд) и Хористами хорошо известна. Эти неровные союзники видят темную сторону Традиции – ищущие наслаждений оборотни, которые пляшут нагими под луной, проливая кровь во имя забытых божеств. Для ведьм, однако, жизнь священна. Опять же, ей следует наслаждаться. Она – не состояние падения, которое надо пытаться искупить. Боль, радость, ненависть, экстаз, рождение, смерть, песня и молитва – все это спицы в вечном колесе. Вербена воздают и самым светлым, и самым темным сторонам Творения, и их божества воплощают страсть и отвагу, которые так ценят эти ведьмы.

Эти маги также почитают круг времен года. Каждый оборот – праздник, каждый урожай – благословение. Секс – это единение, сплавление мужского и женского начал, начало жизни. Кровь – это вода бессмертия, которую пьет Мировое Древо. Рождение – это крик нового творения, а смерть – семя будущих вещей.

Как и их боги, Вербена могут быть безжалостны. В роще каждого ковена есть дерево, и это дерево подпитывается кровью принесенных жертв и кровью из вен самих ведьм. Однако честность, сочувствие и великодушие – также главные языческие добродетели. Вербена верны своим друзьям, беспощадны к врагам, вызывающи в своих манерах и отважны в своих Искусствах. Нет секты, у которой друзья та верны, а враги так непримиримы.

Философия. Магия проистекает из единства внутренней и внешней Божественности. Творение священно, как священно и тело; как и дитя, сила рождается при соединении двоих. Круг времен года – это эха круга жизни: от рождения к смерти, и к перерождению. Страсть – это пульс Пробуждения, а жертва – и в особенности самопожертвование – есть величайший дар, какой вы можете принести. Ничто не приходит даром, и все, доброе и дурное, возвращается в тройном объеме. Если вы схватите огонь, будьте готовы обжечься; но лучше быть поглощенным пламенем Творения, чем стоять в холоде и смотреть на него издалека.

Инструменты и стиль. Ни одна другая традиция не понимает жизнь так, как ведьмы; они плавают в ее водах с момента Пробуждения. Чтобы перекинуть мост через пропасть между плотью, духом и стихиями, Вербена используют огонь, травы, кровь и зелья. Открытый воздух дает им убежище, и луна благословляет их празднества. Чтобы оставаться ближе к земле, большинство Вербена ходят босиком и творят свои Искусства «облаченными небом» (нагими), даже в самую суровую погоду. Круг – символ вечного единства – становится их Крестом, и дерево – символ живого мира – отмечает их собор.

Организация. До недавнего времени эти маги практиковали маленькими группами или поодиночке; под руководством Найтшейд и Грота они собрались вместе. Тем не менее они чураются титулов Совета и издеваются над теми, кто считает ранг важным.

Разумеется, ранги у ведьм есть. Ковен, составленный из тринадцати, девяти, семи или троих, занимает место Ковенанта. В каждом ковене есть двое старейших (жрец и жрица), которые возглавляют ритуалы и поддерживают порядок. Большинство споров решается обсуждением, но некоторые требуют ордалий, схватки или того и другого. Шабаши – Имболк (2 февраля), Бельтэйн (1 мая), Лугнасад (1 августа) и Самхейн (31 октября) отмечаются большими празднествами, так же как дни середины лета и середины зимы. Хотя значительную часть этой Традиции составляют мужчины, ни одна секта сильнее не ассоциируется с женщинами – дикими и опасными женщинами.

Примас: Найтшейд из Харроугейта.

Посвящение. Каждый посвящаемый должен пройти через символическую смерть и перерождение. Его сурово испытывают, и перед вступлением он должен принести клятву на крови. После перерождения ведьма (или ведьмак) подвергается бичеванию, и свидетелями этого служат духи. Кровь новичка скрепляет его клятвы.

Даэмон. Вербена часто видят Старых Богов, но некоторых вместо этого ведут духи животных.

Сродство. Жизнь и Вода.

Последователи. Фермеры, семьи, скрытые язычники, травники, охотники.

Концепции. Отшельник, подстрекатель мятежа, травник, оборотень, целитель, лесничий.

Стереотипы

Маги совета. Проглоти свою гордость и протяни руку: эти ребята могут быть странными союзниками, но у нас всех общий враг.

Дедалеанцы. Я скорее выпью кровь собственного сердца, чем буду смотреть, как вы превращаете мир в сталь и бумагу.

Инферналисты. Они восстают против Церкви, поклоняясь ее противоположности. Раб-извращенец остается рабом.

Отщепенцы. Берегите свои сады, братья. Буря близка.

Мародеры. Мудрецы с волчьими сердцами и детскими умами.

Цитата. У Мирового Древа ветвей больше, чем у твоего Креста – а корни намного глубже!

Орден Рассудка

Уже Бог-Отец, Всевышний архитектор, построил сей мировой дом, что мы наблюдаем, наисвятейший храм Своей Божественности, по законам Своей неизъяснимой мудрости… Но, когда труд был окончен, Мастер продолжал желать, чтобы было кому постигать план столь великого труда, любить его красоту и дивиться его необъятности. Так… Он наконец уделил мысль сотворению человека.

- Джованни Пико делла Мирандола, «Речь о достоинстве человека»

Редчайшее содействие

Без инструментов и философии человек – это падший ангел. Чтобы оставаться достойным Божьего доверия, личность должна дотянуться до священных чертежей, оставленных Господом, принять их и осветить их для других. Поскольку идеалы эти были испорчены морем жадности и греха, Бог отозвал Свою милость; для мага – Дедалеанца, Великий Замысел, который Он оставил после себя – это ключ к спасению.

Когда самые ранние Священные Мастеровые открыли секреты огня, языков, возделывания землии торговли, человечество вышло за пределы мольбы и надежды; пока остальные стояли под дождем и умоляли Бога помочь, на их молитвы отвечали ремесленники и короли. Священный Мастеровой не ставит себя превыше Бога, но берет инструменты Господа и становится Его подмастерьем. Великий Замысел, таким образом, есть священное доверие.

Кроме того, все это очень круто, особенно по тем убогим меркам, с которыми вынуждено мириться большинство людей. Персонаж – Дедалеанец выполняет миссию; чтобы помогать себе, он несет ружья, легкие мечи и чудесные машины; он помогает больным могучими зельями и летит по воздуху на легких крыльях или шарах с горячим воздухом. По средневековым стандартам то, что он делает, работать не должно. Но оно работает… довольно неплохо.

Никто не воплощает дух Возрождения так, как маг – Дедалеанец. Знающий, ученый, преданный своему делу и неутомимый, он (или она) отважно выступает за пределы Средних Веков и несет лампу, чтобы освещать Путь. По мнению этого виртуозо, Бог создал Свое Творение при помощи точных правил и вычислений. Понять их означает войти в мастерскую Господа и присоединиться к Его трудам.

Сферы Влияния

- Искусства. Разбираться в искусствах – цель любого, кто хочет называться джентльменом или леди; таким образом, гуманитарные области – философия, литература, логика и изящные искусства – служат площадками для выведения новых идей. Вплетая в свои работы аллегории, символы и классические идеи, Дедалеанцы всякого толка очаровывают свою аудиторию и передают свое сообщение. А эта аудитория голодна, особенно если это нувориши или титулованная знать.

- Дворы. С их богатствами, умудренностью и инновационными идеями, многих Гильдейцев привечают и монархи, и купцы. Это позволяет Ордену оказывать влияние на политику, как скрытное, так и открытое, по всему известному миру.

- Церковь. Верные союзники католической Церкви, Габриэлиты во времена поздней Реформации обнаруживают раскол в своей среде; до тех пор, однако, эта Конвенция идет в битву, сооружает госпитали, охотится на ведьм и привлекает Ватикан на свою сторону

открытыми кошельками, обнаженными клинками, безупречной теологией и, разумеется, чудесами.

- Ложи. На местном уровне умелые ремесленники стекаются на строительство городов и портов; там Крафтмасоны, Искусники и Искатели основывают ложи, где проповедуют хорошую работу, обучают продвинутым техникам и закатывают пирушки после работы. Каждая ложа сочетает в себе убежище, школу и таверну; это привлекательное сочетание делает ее естественным магнитом для рабочего класса.

- Тайные Общества. В Темные Времена Искусникам приходилось держаться незаметно и сохранять свои навыки. Их ложи по сей день остаются скрытыми; в конце концов, у мудрости много врагов. Хотя подлинные мастера интриги – это Ксирафай, но Крафтмасоны, Габриэлиты, Высокая Гильдия и Повелители Небес работают через разнообразные тайные общества, включая «истинных» масонов, тамплиеров и орден розенкрейцеров, которые так почитаются оккультистами-любителями.

- Университеты. Поля битв для новых идей. Некоторые ложи работают в уже существующих университетах, в то время как другие сами составляют университеты.

Ранги

Иерархия Ордена весьма жестка. Хотя купить себе звание возможно, вам лучше быть готовым и способным показать, на что вы способны! Дедалеанцы не терпят дураков или некомпетентных людей – Великий Идеал слишком важен, чтобы им торговать.

Брат / Сестра. Пока еще не Просветленная, Братия предоставляет помощь трудом, сообщениями, союзами, средствами и военной силой. Хотя с ними и обращаются с уважением, Братья и Сестры – младшие члены Союза.

Подмастерье. Ученики, обладающие талантом, эти молодые люди проходят суровую шестилетнюю подготовку; каждый год в праздник Нового Года им открывают новый секрет и задают новое испытание. Последние два требуют мистических способностей; подмастерье, который не справляется с ними, присоединяется к Братии.

Медиатор (Mediator). Успешно сдавший все шесть тестов присоединяется к мастерам воли низшего ранга и начинает изучать Арс Прекларус.

Сияющий (Resplendent). Дедалеанец с достижениями должен пройти пять дополнительных испытаний; в случае успеха он получает этот выдающийся ранг и прилагающуюся к нему долю уважения в Ордене.

Ложа. Это место, а не ранг. Ложа может быть домом гильдии, морским портом, библиотекой, госпиталем, замком или школой, в зависимости от нужд и целей местного Магистрата. Каждая ложа создается Крафтмасонами с соответствующими ритуалами, и для своих членов она работает как Крэй и Ковенант (см. Главу IV). Те, кто не входит в состав ее членов, должны должным образом платить или выполнять услуги, чтобы пользоваться ее возможностями. В дополнение к большому количеству лож, каждая Конвенция, за исключением Ксирафай, располагает одним или двумя Залами Гильдии – «штаб-квартирами» организации.

Посредник (Facilitator). Путешествующий Сияющий, искушенный в политике и знающий языки, Посредник передает сообщения, проводит интриги и приводит в исполнение планы своей Конвенции. Хотя многие из высших позиций в Ордене заняты мужчинами, на уровне Посредников, похоже, господствуют женщины.

Магистрат (Magistrate). Начальник, обладающий мистическими умениями, Магистрат распоряжается работами и общением в пределах своей ложи.

Почетный Сияющий (Honestus Resplendent). Могущественный и высокородный Дедалеанец может стать князем в рамках Ордена. Очень немногие простолюдины достигают этого ранга.

Максимус Сияющий (Resplendent Maximus). Член Внутреннего Круга. Лишь 14 Дедалеанцев обладают этим званием в каждый момент времени.

Внутренняя политика

Разумеется, порядок жизненно важен. В теории, всему отведено его место – даже женщине, чужаку и неверному. Ставя общую цель выше старых предрассудков, Конвенции находят применение гению в каждом из их членов и направляют этот гений к единой цели.

На вершине иерархии четырнадцать Максими Внутреннего круга собираются в единственной надежно укрепленной башне, построенной в соответствии с особыми геометрическими принципами. В прежние времена Круг встречался в Бретани; несколько неприятных инцидентов, произошедших рядом во времена Столетней войны, побудили Максими перенести свою штаб-квартиру в Лангедок (старая башня все еще служит в качестве крепости). Обе башни выкрашены в белый цвет, окружены тройным кольцом укреплений и охраняются маленькими, но могущественными армиями. В каждой из шести Конвенций по два Максимуса – мужчина и женщина; двое безымянных Ксирафай отчитываются перед кругом, но в совещаниях участия не принимают.

В каждой Конвенции насчитывается двадцать Почетных, каждый из которых надзирает над одним округом; в пределах каждого округа этот Почетный, фактически, является князем и отвечает только перед Кругом. Некоторые из этих людей (в основном мужчин, редко женщин) – выдающиеся маги, другие – просто приличные волшебники, зато хорошие политики.

Вереницы Магистратов заботятся о ложах, портах, замках и госпиталях, рассеянных по известному миру; на уровне лож группа Сияющих, мелкие Магистраты, подмастерья и Братия занимаются местными делами – обычно они включают смесь торговли, образования, кредитования, борьбы и изобретательства. На Дальнем Востоке и в землях турок иерархия, по сути, остается той же, но отдаленные культуры используют другие звания.

Дисциплина зависит от Конвенции и местного Магистрата. Мелкие оплошности, как правило, наказываются взысканиями, понижениями в должности и исправительными работами; крупные неудачи могут повлечь за собой клеймение, пытку или изгнание, а предательство – смертный приговор. Дедалеанец, подвергнутый взысканию, лишается своих разработок в пользу его ложи, среди членов которой они распределяются; если недостойной признана вся ложа, она выжигается.

Разумеется, человек есть человек, и в теории этот «порядок» работает лучше, чем на практике. Конвенции со дня создания не прекращали склок друг с другом, а различные политики касательно пола и веры, принятые в Ордене, еще усиливают напряженность. Заседания в Белой Башне отличаются содержательностью; даже у местных лож есть проблемы дисциплины и соперничества. Торговые гильдии постоянно обнаруживают, что влезают в дела друг друга, в то время как изобретатели и военачальники пытаются переплюнуть друг друга из чистой гордости. В целом, однако, Орден работает лучше любого другого земного правительства – достижение, ставшее возможным за счет Виасиликос (Viasilicos, см. Приложение), почтовой сети и курьеров, которые поддерживают связь на огромных расстояниях.

Подлинный раскол лежит в идеологических барьерах между Габриэлитами, Крафтмасонами, Гильдейцами и Высокими Мастеровыми. Габриэлиты стремятся к единой Церкви и не одобряют либерализма в Ордене; Крафтмасоны находятся на стороне простого народа и усердной работы; Гильдия посредством торговли и богатства хочет построить новый космополитичный мир, а кузнецы втайне ценят инновации превыше всего – даже превыше Бога. Пока эти

фракции ссорятся, Козианцы и Ксирафай держатся отстраненно и следуют собственным интересам, а Искатели Пустоты и Повелители Небес поддерживают прочную связь друг с другом и со временем объединяются в одну Конвенцию, но сохраняют многие открытия в тайне от других групп. Хотя Орден продолжает процветать, его внутренние союзы, соперничества и предательства со временем повлекут тяжелые последствия…

То, Что Суждено

Давайте же вместо этого сосредоточимся на достижении рационального, вменяемого, цивилизованного соглашения, которое сможет гарантировать мир, подходящий для науки, прогресса…

- Достопочтенный мистер Джексон, «Приключения Барона Мюнхаузена».

Последующие пять веков – время бурного успеха Ордена Рассудка. Пока их враги разрозненны, Конвенции седлают поднимающуюся волну науки и рационализма. К XIX веку они сидят верхом на большей части мира. Эта вершина, однако, взята ценой миллионов трупов и гибели Великого Идеала Ордена.

Действуя из лучших побуждений, Крафтмасоны создали монстра. Уже сейчас он начал вырываться из их рук; в 1670 году они будут преданы и истреблены союзом Кабала Чистой Мысли (который сам будет распущен в конце 1830-х), Высокой Гильдии и Ксирафай. Эта последняя группа затем проведет зачистку всех записей, упоминающих Крафтмасонов, после чего уйдет еще глубже в тень.

К концу 1600-х Дедалеанцы начали дистанцироваться от своих ярких основ. Многие записи или артефакты времен начала Конфликта Восхождения оказываются «потеряны» или «переосмыслены»; все свидетельства продвинутых практик Ордена систематически уничтожаются, подавляются или переписываются. В 1745 году Белая Башня в Лангедоке уничтожается в магической битве; вину возлагают и на Традиции, и на Инферналистов, но надежных записей о событии не сохраняется. Крайним оказывается Совет, и массированная череда атак и интриг разбивает Традиции на осколки. Окутанный триумфом, Орден сияет в Эпоху Рассудка, но к середине 1800-х испытывает упадок. Многие из его изначальных основателей умерли или удалились к одиночным исследованиям, оставив Орден новому поколению ученых. Под началом королевы Виктории и нового Внутреннего Круга Орден обдирают, обтрясают и преображают в Технократический Союз – современную Технократию.

Во время этой реорганизации Искусники обнаруживают машинную Реальность. Нареченный «Автохтонией», этот Иной Мир становится своего рода духовным фокусом для группы, и сплавление человека с машиной продолжается до логических крайностей под наименованием «Итерации X». Повелители Небес во время Эпохи Великих Географических Открытий поглощают Искателей Пустоты и становятся единой с ними Конвенцией; со временем эта группа принимает наименование Инженеров Пустоты и начинает агрессивное наступление на ужасы глубинного пространства. В ходе Индустриальной Революции возникают две новых Конвенции: Инженеры Электродинов и Инженеры Дифференциалов. Обе группы позже переметнутся к Совету Девяти, став Сынами Эфира и Адептами Виртуальности и развязав новую жестокую фазу Войны. Высокая Гильдия приводит в порядок свои бумаги и нацепляет зловещую маску Синдиката; революция в технике и ее применении превращает Круг Гиппократа в перекраивающих плоть Предтеч (Progenitors). Эти две Конвенции меняются меньше всех. Кабал Чистой Мысли оказывается подорван и перебит, когда остальные Конвенции решают, что философия «Один мир – один Бог» слишком дорого обходится и более не актуальна. Вскоре на его место приходит Новый Мировой Порядок.

А Ксирафай? Поскольку они никогда и не «существовали», эта группа вычищает все упоминания о себе (а заодно многих своих членов) и закладывает основания Нового Мирового Порядка. Все упоминания, кстати, кроме одной библиотеки. Зная, что их товарищи склонны к

предательствам, а «что знают двое, то знают все», Бритвы прячут свои собранные документы, даже с собственных глаз. Большинство тех, кто остался жив, постепенно вымирает; к концу XX века, может быть, человек пять знает, что Ксирафай когда-то существовали. Технократия не имеет записей об этой группе, а библиотекари не осведомлены о важности архивов. В переносном смысле погребенные заживо, последние наследники Ксирафай следят за затерянным сокровищем, которое сами не способны найти и стражи которого не понимают, какое сокровище оберегают.

Искусники (Высокие Мастеровые) (Artificers / High Artisans)

В идеальном мире каждый человек, мужчина или женщина, может обладать могуществом мага. Пока древние сбивались в кучу у своих костров и молились духам, предшественники Высоких Мастеровых создавали одежду и простые машины для обработки почвы. Таким образом наука вытеснила магию, по крайней мере среди людей практичных.

Подлинный прорыв пришел с продвинутой математикой: когда архитекторы и мастеровые стремились усовершенствовать свое дело, то открыли формулы, позволяющие им получать предсказуемые результаты. Люди, которые познали подобные секреты, стали подобны богам для тех, кто не познал, и эти люди окутали свои Искусства сложными ритуалами. Глубже залезая в эзотерические принципы, эти Высокие Мастеровые открыли священную геометрию (см. Знание Метафизики, Глава IV) – искру Божественного наставления, которая освещает гения.

При дворе Тутмоса и Хатшепсут Высокие Мастеровые со всего известного мира собрались, чтобы поделиться своими секретами, а затем вернулись домой, чтобы создать новые гильдии. Подающим надежды ремесленникам приходилось просить о вступлении в эти гильдии, чтобы обучиться нужным навыкам. Самых талантливых из них повышали до особых званий и приобщали Божественным секретам; после этого они уходили, чтобы создать чудеса древнего мира – чудеса Китая, Египта, Греции и Вавилона.

К сожалению, человеку свойственно разрушать. Огромное количество творений древнего искусства было потеряно во время Долгой Ночи. Варвары прошлись по Греции и Риму; монголы разрушили чудеса Китая; религиозные фанатики сожгли Александрийскую библиотеку, и не один раз, а несколько. На всем протяжении этой эры писцы пытались воспроизвести это потерянное знание, но им не удавалось. Без Божественного вдохновения писатели видели просто факты, но не высшую правду. Некоторые гильдии, из которых следует отметить Далу'лаоши (эзотерическое слово, в грубом переводе означающее «Люди Пяти Священных Каменных Драконов») в Китае и греко-римский Коллегиум Прецепти, пережили эти времена, передавая мистерии небольшому количеству посвященных. Со временем их потомки вновь собрались вместе, созидая основание для Храма Рассудка. Этот Храм – скорее символ, чем место, - прославляет единство Божественности, Человечности и Созидательности. Посредством тяжелой работы и учения мастер – Мастеровой – открывает свой внутренний гений; сделав это, он распределяет плоды своих трудов среди простых людей. Добиваясь от них принятия своих Искусств, он продвигает их по Пути Рассудка – а заодно делает жизнь легче.

Для Высоких Мастеровых политика – занятие с очень низким приоритетом; величайшая драгоценность Искусника – креативность и умение. Поскольку двери Храма не закрываются ни из-за веры, ни из-за пола, Высокие Мастеровые принимают женщин и неверных на более или

менее равных условиях. Все это, конечно, не гармонично, но горнило вдохновения исправляет человеческие несовершенства.

Долгая связь с Крафтмасонами предоставила Искусникам место в Ордене. Пока скромные Прививатели осваивают и распространяют технологии, Высокие Мастеровые экспериментируют. Двигатели, оружие и игрушки, которые они создают, становятся величайшими инструментами в арсенале Дедалеанцев. Чтобы лучше соответствовать различности человеческих талантов, Искусники подразделяют себя на четыре группы: Кузнецы (или Злодеи), которые измышляют механические Устройства; Яркие Львы (или, иронически, Вонючки), которые занимаются алхимией и эзотерическими Искусствами; Пифагорейцы (также Писаки или Хенг'Ти (Heng'ti)), сосредоточенные на математике; и Молоты (или Молотки), которые несут эти открытия в бой. Хотя от них и большая польза, большинство Искусников пугает своих собратьем – Дедалеанцев. Хотя они воплощают достижения человеческого гения, их странные обычаи и пренебрежение к традициям делает их подозрительными, хотя и яркими, спутниками.

Философия. Изобретение – вершина человеческих возможностей. Поэтому мы постоянно создаем причудливые новые гаджеты, игрушки, оружие и предметы искусства. Каждое новое творение, как говорят, приближает тебя к Божественности. Иногда этот идеал разжигает столь сильное пламя, что оно выжигает Искусника изнутри.

Инструменты и стиль. Навык, тяжелая работа и воображение – ключи к Арс Прекларус. С их помощью человек может стать почти Богом. Чтобы этого достичь, Искусники используют инструменты, алхимические лаборатории и машины: часовые механизмы, пар, порох и продвинутые металлы служат сырым материалом, а мускулы и вдохновение преображает эти материалы в чудеса.

Искусники известны своей выносливостью, но еще более – своей эксцентричностью; обожженные дочерна в своих кузницах, некоторые из них добавляют странные узоры на свою кожу и диковатые протезы на свои конечности. Для этих радикалов человеческое тело – всего лишь еще одна машина, и они любят экспериментировать с ней. Их преданность своему делу такова, что, как говорят некоторые, эти Искусники и после смерти не перестают заниматься им.

(Заметка Рассказчика. Устройства Мастеровых не должны быть *слишком* продвинутыми. Все, что было изобретено не позднее XVI века, использовать честно, как и изобретения вроде тех, что предвидел да Винчи. Инновации XX века за рамки выходят. И учитывайте, что причудливые гаджеты в присутствии смертных часто работают некорректно – и вызывают катастрофы (см. «Бич»)).

Организация. По большей части, Искусники не придают значения обычным рангам. Уважение завоевывается достоинством, а не титулом. В своих многочисленных гильдиях Высокие Мастеровые используют сбивающее с толку количество разнообразных званий; практически, однако, они делят свою Конвенцию на Подмастерьев, Мастеровых, Мастеров, Великих Мастеровых и Воплощения (Epitome) – эти титулы присваиваются за личные достижения. Хотя три нерегулярно собирающихся совета (один в Европе, один в Китае и один в арабском мире) разбираются с делами Мастеровых, дела эти остаются, мягко говоря, беспорядочными.

Искусники предпочитают работать на себя. Тем не менее, большинству нужен поддерживающий их покровитель. Несколько изолированных лож самодостаточны, но большинство получает поддержку от какого-нибудь знатного или могущественного патрона – а тот периодически накладывает лапу на какое-нибудь из изобретений ложи.

Максими. Череда людей, известных под титулами Дедала и Ариадны (которая была тайной ученицей Дедала).

Посвящение. Все Искусники, даже те, кто сосредоточен на эзотерике, должны знать ремесло и математику. Либо до, либо после Пробуждения новичок должен убедить кого-нибудь из Мастеровых обучать его обычным навыкам; если он проявляет гений (или Просветленность), его учитель начинает вплетать в уроки Арс Прекларус. Если ученик улавливает принципы, его приводят к горну и принимают в ходе какой-нибудь из сотни возможных церемоний. В зависимости от гильдии или культуры, посвящение может быть чем угодно от тихого ритуала до испытания раскаленным железом.

Даэмон. Метафорическая Муза Огня направляет руку каждого Мастерового, часто проявляясь в виде легендарного изобретателя или математика.

Сродство. Силы и Материя, Камень и Металл.

Последователи. Ремесленники, пушкари, наемники, лорды и князья, торговцы, подмастерья, монархи – любители механических игрушек или военных машин.

Концепции. Изобретатель, алхимик, кузнец, архитектор, артиллерист, изготовитель огнестрельного оружия, художник, создатель военных машин, мастер игрушек, Небоход, драконоубийца.

Стереотипы

Маги Совета. Скопище детишек, играющих со своими огнями и часто обжигающих себе пальцы – или нам.

Дедалеанцы. Собор строится трудом многих рук. Пускай другие занимаются очагом веры, пропорциями здания, здоровьем работников или тем, где найти деньги на постройку. Мы с нашими братьями – Ремесленниками предоставим вдохновение и материалы. Вместе мы все построим шпиль до Небес.

Инферналисты. Черви в балках Нашего Великого Труда. Следует давить их каблуком или бросать в горн.

Отщепенцы. Малыш, тебе нужно научиться какому-нибудь ремеслу. Если ты этого хочешь, я буду тебя учить.

Мародеры. В каждой постройке найдется несколько выпавших камушков. В каждой, кроме нашей.

Цитата. Изобретение – оно как ребенок, живой плод пота, крови, любви и гения.

Кабал Чистой Мысли (Габриэлиты) (Cabal of Pure Thought / Gabrielites)

Больше тысячи лет Святая Церковь Господня несла порядок в цивилизацию В течение всей Долгой Ночи монастыри заботились о нуждающихся, обучали бедных и, превыше всего, поддерживали службы для верующих. В результате Церкви удавалось держать тьму на расстоянии вытянутой руки.

Теперь Церковь стала порочной. Симонисты торгуют спасением души; женские обители скрывают блудилища; клирики продают свое одобрение для мирских товаров и влияние. Многих служителей Господа, по Его милости, эта порча не коснулась, но угроза развращения сохраняется. Город Господа в осаде. По счастью, Рыцари Архангела Гавриила, Вестника Божия, здесь, чтобы снять эту осаду.

В Своей вечной мудрости, Господь много лет назад ниспослал видение Своему слуге Клавдию Дедитицию. В нем Гавриил описал братство благоговеющих мужчин и женщин, которые будут поддерживать Церковь Святого Петра. Чтобы скрепить этот завет печатью, Гавриил поцеловал Клавдия, наделяя его Святой Мощью – Пробуждая внутри него Силу Господа. По сей день это пламя бьется во всех истинных Габриэлитах и определяет их святую миссию.

Клавдий записал свое видение под названием Откровения Чистой Мысли Бога и собрал братство талантливых христиан, которые помогали ему. Этот Божественный орден пережил Рим, Карла Великого и языческие орды, что когда-то правили Европой; его члены шли в крестовые походы, строили соборы и собирали библиотеки, когда понятие образования почти перестало существовать. Трудясь в тени трона Святого Петра, этот тайный Кабал стремился объединить всех христиан в едином Мире, единой Церкви и едином Боге, и затем защищать эту Церковь от ее врагов.

Упадок этой святой институции и пятна на священных ризах Святого Петра вынудили Рыцарей занять более воинственную позицию. Какой прок в объединении мира, если осквернена Церковь, которая его вела? Когда была созвана Конвенция Белой Башни, Габриэлиты увидели в ней возможность распространить Слово Господа посредством процветания. Некоторые сначала надеялись и обратить язычников в своей среде, но вскоре разочаровались. Сейчас Кабал кажется окруженным врагами Господа со всех сторон. В ответ некоторые Рыцари временно прекратили следовать Шестой, Восьмой и Девятой Заповедям (не убий, не укради и не солги). Конечно же, Бог входит в их положение!

Эта армия Господа ведет свою войну на трех фронтах. Иллюстрофераторы (Ilustrofratores) кормят голодных, заботятся о больных, убеждают в верности Слова Божьего скептиков и просматривают книги на предмет соответствия правильной вере; Пенитенты (Poenitenti) служат слабым, принимают исповеди и шпионят за неверующими; Венаторес Малефикорум (Venatores Maleficorum) обрушиваются войной на тех, кого не переубеждает более мягкий подход. Широко известные «Соколы Гавриила» относятся к этой последней ветви, в то время как агенты двух других в своих действиях незаметны. Внутри Церкви эти «Голубки Христовы» ведут тайный

крестовый поход; они выпускают Соколов – своих воинственных братьев – лишь тогда, когда благой подход терпит неудачу.

Эти Соколы служат Конвенциям рукой и мечом, предоставляя убежище последователям Господа (вроде опозоренных тамплиеров или беженцев Столетней войны), одновременно карая еретиков, обитателей ночи и неверующих. Снаряженные лучшим оружием и доспехами, какие только может предоставить Орден, они выходят на поле, когда не остается иного выхода. Поскольку Соколы – это самое заметное лицо Кабала, то большинство чужаков думает, что все Габриэлиты – священники – воители. На самом деле это вряд ли верно; и большинство Рыцарей рассматривает Кабал как орден милосердия. Лучше убить заблудшего, чем стоять рядом, пока страдают невинные. Что еще хуже, в случае падения Церкви мир будет потерян. В пустоту набегут язычники и монстры, как уже случилось после упадка Рима, и утащат соборную душу человечества вопить в Аду. Этого не должно допустить – никогда!

Философия. Добро приходит от святой крови Христовой, пролитой на кресте. Человечество отказалось следовать наставлениям Господа, Его Сына и пророков; так мир покатился вниз, и Сатана смеется. Эта истина проста и самоочевидна; нет нужды прятать ее в загадках или знаках.

Чистая душа мыслит чистыми мыслями; хотя ни один человек не безгрешен, к этому идеалу можно и нужно стремиться. Кстати, Габриэлиты ненавидят, когда о них говорят как о «Дедалеанцах» и сами никогда так себя не называют. Дедал не был благоговейным.

Инструменты и стиль. Каждый Габриэлит наделен Святым Пламенем – Пробуждением – и несет его, как святой завет. Нельзя нарушить этот завет, не погубив свою душу. Молитва – величайший инструмент Габриэлита; через нее Господь отвечает тем, что необходимо Его слуге. В то же время, Он ценит последователей, которые могут о себе позаботиться. Соответственно, Рыцарь также использует речи и инвокации (чтобы склонять умы), исцеляющие бальзамы (чтобы лечить болезни и раны), огонь и воду (чтобы очищать), наконец, оружие, броню и пытку (чтобы разрушать то, что не удается изменить). Когда важно проявлять осторожность, секретность действий Кабала обеспечивают пароли, условные жесты и тайнопись на основе Священного Писания.

Организация. Голубки (Рыцари Мира) и Соколы (Рыцари Войны) следуют обычным рангам Дедалеанцев, но различают мирных и военных Сияющих. Габриэлиты называют подмастерьев «аспирантами», а ложи – «храмами»; Сенат наблюдает за делами Конвенции и отчитывается перед Максими. Хотя «Рыцарь» звучит по-благородному, среди Габриэлитов Рыцарями Господа считаются все, включая женщин и простолюдинов (по крайней мере, в кругу братства). В ряды Соколов входят несколько военных орденов, в том числе тамплиеры, Клинки Милости, Волчья Гильдия и Орден Молота.

Максими. В начале 1400: Джироламо Галло и Франсез Гильом; после 1440: Бонифацио Валле и Гертруда де Аквино.

Посвящение. Перед Пробуждением Габриэлит переживает священное видение. Оно обычно приводит Аспиранта к наставнику, у которого он получает обучение и специальное посвящение. Ритуал – Поцелуй Гавриила – включает длительную молитву, пост и очищение, за которыми следуют серия клятв и, в заключение, поцелуй. Если Аспирант чувствует в себе Святой Огонь, он вступает в ряды; если нет, он вместо этого становится Братом.

Даэмон. У каждого Габриэлита есть свой ангел-хранитель, который выступает как проводник, наставляет и при необходимости наказывает.

Сродство. Силы, Разум и Огонь.

Последователи. Крестьяне, клирики, рыцари и солдаты, охотники на ведьм, школяры, миссионеры.

Концепции. Ученый монах, экзорцист, оратор, мастер пытки, Инквизитор, рыцарь или латник, целитель, охотник на чудовищ, слуга епископа или кардинала.

Стереотипы

Маги Совета. Язычники, монстры и отвратительный сброд – это силы, для защиты человечества от которых мы и были созданы. Немногие обладают достойными талантами или помыслами, но они еретики, все до одного. Постыднее всего те, кто некогда возносил пение Господу: теперь они изрыгают скрежещущий вой диссонанса, прячась среди своих дьявольских собратьев. Возможно, Он их простит, но мы – нет.

Дедалеанцы. Союзники по необходимости. Когда-нибудь мы обратим их к Истине Гавриила и поведем мир к славе; до тех пор, проповедуйте им, когда можете, и держитесь с ними настороже в остальное время.

Инферналисты. Есть какие-то вопросы?

Отщепенцы. Заблудшие дети, блуждающие среди терновников Сатаны. Давайте же пойдем к ним и вытащим шипы из их глаз.

Мародеры. Гонимые демонами; эти бедные души нуждаются в жалости и экзорцизме.

Цитата. Бог даровал миру свет. Поддержим же его с мудростью и честью.

Повелители Небес (Celestial Masters)

Человеческое предназначение записано в звездах. Первые маги почти инстинктивно обращали свое внимание к Небесам. Их еретические потомки, астрономы, которым хватало наглости именовать себя «Повелителями Небес», перестали просто созерцать эти Небеса и начали задавать им вопросы. Глубокой ночью они обращают свои телескопы вверх и молятся, чтобы ответы, которые они получают, не свели их с ума.

Для этих магов солнце, планеты и звезды – это загадочные сонмы, которые открывают тревожные истины. Изучение небес – это лишь часть плана; Повелители желают посетить их, войти сквозь ворота Господа и потребовать личной аудиенции.

Когда жрецы Вавилона и Египта наносили на карту небеса, они угадывали события и личности по ходу звезд. Когда сообщества потребовали расписаний, астрономы дали им дни, недели и годы. Однако бесспорная связь между небесами, Божественностью и человеческим родом оставалась недосягаемой. Сотня относящихся к небесам дисциплин составила фундамент для более грандиозного исследования, когда Антонио Велио и его покровительница (и возлюбленная) Мариана Сабин собрали школу астрономов и искателей приключений: Коллегиум Астрологиа (Collegium Astrologia). Неспособные удовлетвориться ролью игрушек Небесных сил, эти философы подошли к открытиям с активной позиции: вместо того, чтобы просто отмечать и отслеживать феномены, они хотели оказывать на них воздействие. Укутанные в свои академические облачения, эти так называемые «Повелители Небес» возились с устройствами сомнительной конструкции, надеясь увидеть Небо своими глазами. Что было самым еретическим из всего, они вскоре начали экспериментировать с небесными путешествиями. Легендарные герои восходили к звездам; так называемые Повелители хотели последовать за ними.

Вскоре они сделали это.

Некоторые Повелители называют это «Разбитой Дорогой», «Прямой Дорогой» или «Долгой Дорогой» - путем, ведущим «за край мира». Чтобы плыть по нему, суда отбывали глухой ночью и плыли прямо вперед, не погружаясь за горизонт, двигаясь только прямо – пока они не оставляли волны внизу. Эти корабли подхватывали своими парусами Небесный Ветер или дрейфовали по нотам Музыки Сфер, стремясь вперед, к иным мирам. Морской туман поглощал судно и переносил его в Иные Миры. Но Разбитая Дорога неверна и предает моряков; многие из них никогда не возвращались, или же плыли через океаны, пока не находили землю вместо звезд. Экспедиции по Дороге – затея дорогостоящая и часто оканчивающаяся бедой. Чтобы преодолеть эту проблему, капитан Бернардо Марцани сконструировал воздушный корабль и отправился вверх, а не вперед. Его первая экспедиция вернулась с луны, и ее участники по большей части остались невредимы. Хотя Марцани вскоре погиб, его пример дал Повелителям

новую миссию – Profundum Expeditio, «Экспедиция в Бесконечное», которое направляется прямо вверх к звездам вместо того, чтобы вести вперед в надежде их достичь.

Теперь Мастера разделяют себя на тех, кто изучает, тех, кто изобретает, тех, кто исследует и тех, кто предсказывает. Дом Прометея наносит небесный свод на карты и описывает природу небес в объемистых и таинственных томах. Дом Дедала сотрудничает с Крафтмасонами и Искусниками, сооружая великие корабли, оружие и диковины с часовым приводом, которые столь важны для Экспедиции. Дом Гелиоса отправляет в моря или в облака дерзновенные «Небоходы» (Skyriggers), а Дом Селены переводит хроники, публикует теории и делает предсказания на основании тайн, которые они открывают.

Эту последнюю группу за их спинами называют «Домом Кассандры»; как и пророчица, эти провидцы начали негромко, но упорно распространять тревогу. Возвращающиеся Небоходы утверждают, что Земля – лишь незначительный шарик в небесной Пустоте, и что за пределами звезд устраивают логова чудовищные существа. Этот слух не только представляет собой ересь против всех истин науки и веры, но и намекает на существование сил, которые не мог сотворить даже Бог. Некоторые из «Кассандр» потратили свои состояния, организуя военные отряды и снаряжая Небоходы для похода против этих сил; другие скрывают свои открытия или подкапывают всю Экспедицию, чтобы не позволить ей выйти из-под контроля. В любом случае, их действия скрытны. Люди верующие (и особенно Габриэлиты) с радостью сожгли бы всю Конвенцию, если бы хотя бы одного Повелителя услышали за разговорами, ставящими под сомнение Великое Творение Господне.

В целом Повелители – это богатая Конвенция: большинство Прометеанцев и Дедалеанцев либо сами принадлежат к знати, либо получают помощь от богатых патронов. Глубокие сундуки группы позволяют финансировать сложнейшие эксперименты и путешествия, и некоторые из них приносят отличную прибыль. Величайшее богатство, однако, состоит в потенциальной возможности повелевать Сферами Небес. В сравнении с этой властью простое золото – ничто. Некоторые из Повелителей, однако, начали сомневаться, что кто бы то ни было, будь то человек или Бог, может по праву претендовать на подобный титул, раз небеса тянутся в бесконечность.

Философия. В звездных пределах лежит сила; человек прозорливый, мудрый и образованный способен черпать эту силу. Знание – это ключ к цепям невежества. Чтобы освободить себя от этих цепей, подберите ключ к ним с Небес.

Инструменты и стиль. Причудливые математические методы и тайные «трюки» времени и расстояний позволяют Повелителям Небес открывать двери через пространство. Астрологические карты, если их правильно применять, способны стать движущей силой пророчества, влияния, зачарования и даже чтения мыслей. Корабли, телескопы и навигационные инструменты выполняют положенные им функции, в то время как дикие Устройства из лабораторий Прометеанцев направляют стихийные силы. А ведь еще есть и собранные при случае чужие травы, руды и газы, принесенные из пространства и способные Бог знает на что…

Организация. По большей части автономная. В каждой ложе есть свой Магистрат, который ведет дела как сочтет нужным. Эти Магистраты собирают совет в Париже дважды в году, принимая решения по вопросам политики в ходе галантных встреч продолжительностью в неделю. Небоходы сами считают себя отдельной Конвенцией, связанной как с Повелителями Небес, так и с Искателями, но следуют решениям совета Магистратов – хотя бы ради золота. Несмотря на то, что популярный образ Повелителя – это долгобородый старец со зрительными стеклами, множество умных женщин составляет становой хребет этой Конвенции.

Максими: Чезаре де Порто и Сабина Вальмарана (правнучка Марианы Сабин).

Посвящение. Прежде всего, Повелитель ничего не боится; трусливые души не принимаются. Каждый Подмастерье должен продемонстрировать отвагу, интеллект, остроту ума и восприятия. Подающий надежды кандидат находит патрона и далее проходит экзамены сообразно своему Дому; если он проходит, патрон решает, какое наилучшее применение найти его талантам.

Даэмон. В грезах, звезды и созвездия дают советы тем, кто наблюдает за ними, наставляют этих наблюдателей, а иногда карают их.

Сродство. Связи, Дух и Воздух.

Последователи. Торговые князья, покровители астрологов, кораблестроители, матросы, школяры, философы-радикалы.

Концепции. Небоход, пророк – составитель гороскопов, астроном, безумный изобретатель, параноидальный провидец, измученный ученый.

Стереотипы

Маги Совета. Не худшие ребята, как узнаешь их получше. Ужасно неорганизованны, разумеется, но не совсем лишены видения или амбиций.

Дедалеанцы. Боюсь, они – необходимое зло. Иногда приходится потерпеть невоспитанных спутников ради того, чтобы достичь более высокого состояния, и опять же, наш мир слишком хаотичен, чтобы обходиться без сторожевых псов.

Инферналисты. Жалкие дети, ну правда. Конечно, это если они не правы… но такого быть не может.

Отщепенцы. Они же вроде как все собрались и создали себе какой-то Совет, или нет?

Мародеры. Жрут камни и барахтаются в отбросах. Тьфу!

Цитата. Для того, кто способен коснуться небес, нет ничего невозможного; если небеса кажутся бесконечными, то их могущество также бесконечно.

Крафтмасоны (Craftmasons)

Прививатели (Grafters) – это архитекторы Ордена Рассудка, и в прямом, и в переносном смысле. Столетиями они сводили друг с другом разрозненные ордена, основывали ложи в смертном обществе и использовали свои Божественные мистерии, чтобы обезопасить простой народ. Кроме того, они скромны: где другие Конвенции предпочитают собор, Прививатели довольствуются простой часовней. Можно было бы подумать, что их любят или даже почитают; вместо этого, эти преданные своему делу Мастеровые скрыты стенами ложных направлений. В чем их преступления? Они сделали первый выстрел в Войне Восхождения, но что еще хуже. они посмели обращаться с простолюдинами как с равными и даже лучше, чем с магами и знатью.

Собрание, которое свело вместе изначальных Высоких Мастеровых, заложило фундамент часовни Прививателей. Сведущие в священной геометрии и эзотерических познаниях, эти «Крафтмасоны» понимают отношения между математикой, стихиями, Божественностью и человеческой душой. Их Искусства, направляемые архитектурой и изобретением, используют Отмели и Крэи, фокусируя мистическую силу на имеющих значение местах. Каждый заложенный камень и каждая воздвигнутая стена – это ритуал, посвященный сотворению чего-то большего. Каждое творение становится символом большего Единства.

Некогда, очень давно, секта Чаши горы Осса и Коллегиум Прецепти породили гильдии, которые после падения Рима сохраняли секреты алхимии, архитектуры, ремесла и транспортировки. В те темные времена гордость и ревность раздробили эти гильдии на десятки фрагментов. Получившиеся «масонствующие» секты предлагали различные вариации священной геометрии, но эти вариации редко содержали провидения Божественного наставления. Чтобы сберечь Арс Прекларус, мастера нескольких гильдий отреклись от великих трудов; вместо этого они посвятили свои товарищества простому человеку и Богу.

Понемногу эти гильдии строили свою часовню вместе со смертными архитекторами, и они начали передавать древние тайны. Периодические войны гильдий подрывали работу, но союзы укрепляли стены. Когда Вольфганг фон Рейсманн созвал свое Собрание Квадрата, часовня стала вратами; когда созданные в результате Крафтмасоны объявили войну Домам Гермеса, эти врата стали замком.

Замок был необходим. Когда мастера гильдий сопоставили свои архивы, то заметили тревожную тенденцию: без посторонней помощи обычный человек оказывался заперт в бесконечном лабиринте смертного рабства и сверхъестественной тирании. С молотами в руках Крафтмасоны начали сокрушать этот лабиринт, сначала распространяя тексты о своих врагах, затем – поощряя свободную торговлю и продвинутое ремесло. Там, где было необходимо, на поддержку этих даров становились пушки, арбалеты, греческий огонь и другие «невозможные»

изобретения. Величайший удар – Конвенция Белой Башни – сотряс лабиринт так сильно, что он дрожит до сих пор.

Спустя столетие с небольшим Крафтмасоны стали крестьянскими магами. Отрекаясь от излишеств своих соперников – волшебников, эти люди используют только то, что им требуется. Долгие века сотрудничества установили связь между трудящимися и Просветленными Мастеровыми. Результатом стала скромная, но могучая Конвенция, которая сочетает эзотерические доктрины с усердным трудом.

Но теперь их замок окружен бурей. Герметические волшебники поклялись отомстить за Мистридж; враждебные «масонские ложи» наносят ответные удары при каждой возможности; крестьянские восстания, поощряемые Прививателями, оборачиваются зачистками; даже Высокая Гильдия, плод деятельности Крафтмасонов, теперь издевается над ценностями ее создателей. Греза стала ураганом, и его ветры сотрясают владение Прививателей.

Крафтмасоны почитают простого человека, но остальные группы относятся к нему как к инструменту. Это вызвало раскол между основателями и их бывшими союзниками. Хотя они все еще остаются частью Ордена, архитекторы начали отстраняться. Как Стефан Треванус (настоящий Робин Гуд), многие из этих магов основывают тайные общества и стоящие вне закона банды. Священные Мастеровые стали скрытыми предателями в среде себе подобных. Замок сотрясается. Как долго еще продержатся его стены?

Философия. Чародейство – штука ленивая и грешная; хорошие вещи приходят через тяжелый труд. Недостатки – путь к беде. Несовершенное здание следует сносить и начинать заново.

Когда Господь сотворил мир, Он оставил на нем Свою подпись – Великий Замысел, символ которого – одна красная роза с 99 лепестками. Каждый из этих лепестков находится вокруг единого центра; этот центр символизирует Единство, а Единство есть Сила. Как и роза, совершенная структура объединяет отдельные элементы в единое целое. Соответственно, наша философия смешивает эзотерические и символические аспекты в конкретную работу – работу, которая является отражением труда Господа.

(По некоторым источникам, Коллегиум Прецепти подорвал Рим с намерением построить его заново в его прежней славе. Так же и Прививатели подрывают магов – соперников, феодальное общество и замок, который они помогали строить. Когда все обрушится, они отстроят все заново).

Инструменты и стиль. Магия – это Ремесло; заклинание «строят», а не «накладывают». Большинство магических действий используют могущественные инструменты; вершиной Искусств Крафтмасонов является Виасиликов, одно из их творений. Великие инструменты масонов – уровни, мастерки, угольники, лестницы, молоты и отвесы – в дополнение к практическим применениям имеют ритуальное значение. Менее значимые инструменты – ружья, пушки и одноручные арбалеты, которыми пользуются многие Крафтмасоны – символизируют готовность Крафтмасонов при необходимости прибегать к силе.

Организация. В пределах своих лож Крафтмасоны различают 33 степени постижения, которые приблизительно соотносятся с обычными рангами Дедалеанцев. В составе Конвенции функционируют девять гильдий: Кубка (целители), Монеты (торговцы), Уровня (политические реформаторы), Меча (воины), Болиголова (шпионы и убийцы), Резца (архитекторы и учителя), Стрелы (благотворительность), Камня (рабочие) и Свитка (учителя и писцы). Некоторые источники утверждают, что выше Максими стоит таинственный «круг старейшин», состоящий из астральных магов, но это утверждение невозможно проверить.

Максими. Череда скромных тружеников, ежегодно избираемых голосованием.

Посвящение. Многие Священные Мастеровые начинают как смертные ремесленники, которые изучают великие секреты через символы, принятые группой. Медитируя на месте, где проявился архитектурный гений, посвящаемый переживает видение Великого Идеала и Пробуждается. После этого он находит поддержку у кого-то из членов группы, который проводит ее через череду испытаний. Если он проходит, то к сообществу присоединяется новый Мастеровой. Если нет, его часто сохраняют как ценного союзника.

Даэмон. Большинство Крафтмасонов отрицают своих Даэмонов как игру воображения или демонические искушения; некоторые мистики, однако, видят в этих духах призрачных наставников или «Скрытых Мастеров», которые поднялись над смертной формой.

Сродство. Материя и Земля.

Последователи. Рабочие, воины, радикальные священники, торговцы, бандиты, повитухи, аптекари.

Концепции. Наставник, визионер Платоновских идеалов, реформатор, мистик – гностик, главный мозг ложи, вожак преступников, Посредник, архитектор, библиотекарь – оккультист, артиллерист, охотник на чудовищ.

Стереотипы

Маги Совета. Тираны и пиявки, господствующие над человеком и срущие на пол в Божьем храме.

Дедалеанцы. За исключением Искусников, этот разваливающийся собор следует обрушить и отстроить заново. Досадно: его строительство потребовало столько труда…

Инферналисты. Развалины замка, построенного безумцем.

Отщепенцы. Некоторые из этих камней отлично подошли бы для строительства; другие надтреснуты или бесформенны, и их следует отбросить или разбить на гравий.

Мародеры. Пыльные бури и пепел.

Цитата. Величайшее чудо – это простая задача, выполненная правильно.

Высокая Гильдия (Великие Финансисты) (High Guild / Grand Financiers)

Золотом покупается прогресс. Им покупаются искусства, приобретаются лекарства, им строятся мосты и вознаграждаются ученые. Золото и торговля – краеугольные камни любого хорошего общества. И всякий раз, как где-то есть золото, должны быть люди, которые помогают его собирать и перераспределять.

Итальянское Возрождение было бы невозможно без торговли. Постоянный спрос равно на предметы роскоши и предметы первой необходимости создал этот трафик товаров, культуры и идей. Если бы торговцы и банкиры все еще следовали старым запретам на ссуживание денег и оставили всю торговлю королям и Церкви, Европа все еще брела бы в грязи. Заново раскопанная слава Греции и Рима открывает то хорошее, что несет коммерция: теперь, когда эти сокровища выставлены для обозрения, Золотая Конвенция отказывается возвращаться к старым порядкам – даже если ее членам придется повсюду противостоять чародеям и клирикам!

Побочное дитя реформ Крафтмасонов, Гильдия на самом деле представляет собой сеть гильдий, раскинувшуюся по Италии, Аравии и Священной Римской Империи. Несколько разрозненных баз покрывают и другие страны, но Конвенция сосредоточила свое внимание на этих оживленных странах. В ходе собрания Белой Башни несколько торговцев указали на то, что основанием прогресса было распространение коммерции. Несмотря на возражения более консервативных фракций (особенно Габриэлитов), для занятий международной торговлей собралась новая Конвенция. Рынок из товаров из Византии, Аравии и с Дальнего Востока предоставил средства; повторное открытие Шелкового Пути между Европой и Китаем прибавило заинтересованности. Теперь Высокая Гильдия устанавливает цены, защищает торговые маршруты, улаживает диспуты и ссуживает средства для новых начинаний.

Нельзя сказать, чтобы не было возражений: Церковь называет ссуживание денег грехом, особеннно если в деле участвуют неверные. Кроме того, находились представители знати, которые не желали делиться властью с простолюдинами – даже богатыми простолюдинами. Выполнение тяжелых епитимий (взятки), несколько стычек и заклинание-другое расчистило путь. Это преподало Великим Финансистам важный урок: богатство – это разновидность магии. Как какое-нибудь божество, оно черпает силу у своих почитателей. Чем больше людей чего-то хотят, тем большую силу они дают тому, кто их этим снабжает. Из магии Прививателей Просветленные Гильдейцы создали свой собственный вариант скрытого зачарования, прозванный Ars Cupiditae – «Искусство Желания».

Теперь рассеянные Залы Гильдии занимаются своими делами. В свои ряды они включают Просветленных наемников (Гильдия Сияющей Секиры); покровителей искусств, наук и медицины (Гильдия Патронов, или «Черные Дядюшки», именуемые так за насыщенно-черный цвет их одеяний); ростовщиков (Гильдия Королевского Грифона); странствующих торговцев (Гильдия Альбатроса, которая также спонсирует экспедиции); распорядителей дел между

другими Конвенциями курирует проекты придворных (Гильдия интриг и владении королей, князей, до Норвегии и от Пекина отличаются между ложами – обычное желательным, чем под контролем, эта – и для Гильдейцев. В ножнах ржавеет…

(Гильдия Солнца, которая Дедалеанцев); и блестящих Розы), искушенных в плетении клинком. Их сеть снабжает торговцев и священников от Мали до Лондона. Естественно, их дела разнообразием; мелкие войны дело, и единство считается менее конкуренция. Пока она остается конкуренция хороша для бизнеса конце концов, без дела клинок в

Великие Финансисты – публика броская. Очень многие из них привлекательны, почти все богаты, и большинство из них кажется необычайно обаятельными – плод сочетания здравомыслия в обществе и мистического Резонанса. Если остальные Дедалеанцы глядят на них с подозрением, то простой народ – с благоговением. Гильдейцы просто отдают кесарю кесарево; если они и придерживают толику для себя, что в том плохого? Без золота мир бы пропал.

Философия. Торговля есть несто большее, чем обмен товарами, это – единение между братьями. При ее посредстве обе стороны обогащаются. Разумеется, братья иногда дерутся, но этого следует ожидать.

На более глубоком уровне, богатство есть проявление души: торговля предоставляет братьям влияние друг на друга, так же, как Истинное Имя предоставляет власть. Чем больше богатства вы накапливаете, тем больше ваше влияние на других. Хороший торговец подобен пастуху, который заботится о своем стаде, стрижет овец и спрядает их шерсть в одежду. Это часть Божьего плана: некоторые люди – пастухи, некоторые – ткачи, большинство – овцы.

Инструменты и стиль. Пускай неповоротливые волшебники выпевают заклинания и призывают молнию! Ars Cupiditae намного незаметнее. Каждый Гильдеец понимает тайны влияния и восприятия (см. Главу VIII) и использует их, вращаясь в свете, оказывая любезности и держа речи. Тайные коды и Виасиликос передают сообщения на огромные расстояния, а иллюзии и воздействие на разум помогают в трудных сделках.

Как и Крафтмасоны, которые их породили, Финансисты используют и более «мистические» подходы. Немногие из них практикуют алхимию, но много больше тех, кто знает небольшие, но полезные заклинания. Правильно подготовленный предмет может нести заклятие и высвобождать его, когда будет необходимо. Яды и магическое оружие служат, когда приходится «договариваться по-плохому»; большинство Финансистов, даже женщины, владеют и фехтовальными техниками, и носят при себе легкие клинки необычайной силы и остроты.

Организация. Каждая Гильдия поддерживает собственные ложи (называемые Домами) в крупных рыночных городах, портах и на торговых путях. В пределах Дома слово его Мастера (Магистрата) – закон. Обычные титулы уважаются, но их чаще дают за остроту ума и умение, чем за магические занятия или успехи. Четырежды в году Мастера Домов встречаются в столичных городах, после чего разбираются с более крупными вопросами посредством посланников в другие нации.

Члены Гильдии – обычно европейцы (часто итальянцы, евреи или голландцы), хотя некоторые – выходцы из Африки или с Ближнего Востока. Несколько харизматичных женщин вошли в верхние ряды Конвенции и удерживают свои позиции за счет рассудка, обольщения, острого ума и угроз. В эту эпоху купцы часто богаче знати; те из них, кто действительно процветает, становятся благородны во всем, кроме рождения, и часто связываются браком с королевскими семьями. Даже младшие члены Гильдии богаты и любят это демонстрировать.

Максими: Вольфганг фон Рейсманн (по слухам, он прожил уже больше 400 лет благодаря алхимическому бессмертию) и Маргарита Импести (урожденная Медичи).

Посвящение. Некоторые Гильдейцы рождаются богатыми; бедный должен найти спонсора и произвести на него впечатление своим воображением и интеллектом. В зависимости от Дома, время, проведенное в подмастерьях, может быть долгим и полным трудом или коротким и полным опасностей. От кандидата ожидают, что он пойдет на риски – финансовые, социальные и магические – и останется победителем благодаря своей смекалке. Если он выживает, то получает новую позицию в Гильдии. Если он проваливается, то удаляетя с позором, становится Братом или пропадает с концами.

Даэмон. Хотя некоторым Гильдейцам является Маммона, демон денег, большинство видит своих провожатых как дружественных ангелов или призраков.

Сродство. Разум и Вода.

Последователи. Счетоводы, торговые князья, наемники, торговцы, артисты, школяры, должники.

Концепции. Лютый повеса, посол, обольстительница, торговый «аристократ», шпион, ассасин, патрон, дипломат, страж.

Стереотипы

Маги Совета. Безжалостные бароны, обирающие ночь своими адовыми Искусствами. Волшебники в их рядах лукавы и утонченны, остальные – самое дикое скопище пугал, какое я когда-либо видел.

Дедалеанцы. Нашим партнерам по этому великому предприятию еще предстоит осознать, что смертному не нужно ничего, кроме удовольствия и безопасности. Дайте ему набитое брюхо и теплый кров, и он будет идти за вами до скончания века.

Инферналисты. Сделки, которые ведут эти паразиты, темнее моих, но они уже выиграли свои основные активы… и потеряли их.

Отщепенцы. Кто?

Мародеры. Я полагаю, даже Богу нужны Свои придворные шуты. Просто держите их от меня подальше!

Цитата. Лучше быть котом в полном амбаре мышей, чем королем над пустым полем.

Круг Гиппократа (Козианцы) (Hippocratic Circle / Cosians)

Ни одно Искусство, ни одна наука не является такой важной (хотя и полной проблем), как те, что касаются человеческого тела. Согласно Книге Бытия, Бог создал человека по Своему образу и подобию и дал ему власть над Землей; согласно этому же источнику, Он также проклял детей Адама и Евы и дал Сатане власть над *ними*. Тело, таким образом, является одновременно священным и нечистым, зеркало Божественности, но и вместилище похотей и болезни. Чтобы вышивать по подобной основе, маг должен быть смелым, мудрым и бестрепетным. Медики Круга Гиппократа обладают всеми этими качествами – и многими другими.

В давние времена врачеватели вроде Имхотепа, Вань Вей-и, Герофила и Гиппократа основали великие школы медицины. В дополнение к смертным техникам, эти Просветленные мастера первыми разработали особые Искусства и передали их своим лучшим ученикам. Гиппократ основал отдельную гильдию таких целителей в Греции, которая называлась Козианский Круг: эта академия врачевала болезни, вела исследования в направлении алхимического бессмертия и поощряла образование и здоровый образ жизни. У Круга была и темная сторона: легенды утверждают, что гильдия внутри этой гильдии стремилась раскрыть секрет, который Гиппократ определил как запретный: секрет создания новой жизни. В своих исследованиях врачи вскрывали живых существ и впрыскивали им разные причудливые жидкости. Искаженные плоды экспериментов скрывали в помещениях под залами гильдий; время от времени их выпускали наружу, чтобы убивать врагов Круга.

Когда пал Рим, Круг был разбит, а его секреты – рассеяны. На Дальнем и Ближнем Востоке некоторые гильдии сохраняли Искусства, но в Европе они почти были потеряны. В Византии единственная школа сохраняла техники Козианцев. Когда состоялось собрание Конвенций, несколько Козианцев восстановили Круг Гиппократа и вернули эти Искусства в Европу.

Это было как нельзя более своевременно: эпидемии, которые прокатывались по странам, обеспечивали немногочисленным посвященным Козианцам полную занятость. С распространением болезней распространялись и центры Просветленного лечения. Странная и непочтительная природа их Искусств, однако, вскоре привела к конфликту этих лекарей с Церковью, и часто лекари проигрывали. Госпитали сжигались, иногда – вместе с пациентами и Козианцами, запертыми внутри. Сейчас Круг скрывается в лабиринте университетов и временных клиник. Бранденбургская Лечебница – госпиталь, находящийся под покровительством императора Священной Римской Империи, – является единственным «открытым» представительством неуловимых Козианцев. Во всех других местах они скрывают свои учения за символизмом и передают их наиболее талантливым посвященным.

Пока смертные врачи пробираются сквозь темноту наощупь (см. «Современная Медицина»), доктора Козианцев сохраняют продвинутые практики египетских, греческих и арабских целителей – и совершенствуют их. Тело Козианцев, подобно четырем видам жизненных соков, включает четыре функции. Дом Мандрагоры изучает траволечение и сельское хозяйство; странствующие целители Дома Огня борются с эпидемиями и изолируют болезни; Дом Книг сосредоточен на обучении и изучении, а наводящий ужас Дом Ножей специализируется на хирургии. Вне этого ордена «младший дом» Филаксой (Phylaxoi) объединяет не врачей, а воинов, которые защищают целителей; кроме того, тайная гильдия алхимиков, Дом Олимпа, продолжает запретные эксперименты с бессмертием и сотворением.

Мир Козианцев – это странная смесь. В нее входят опыт акушерок, травников и цирюльников – хирургов, приобретенный с руками по локоть в крови; ученые труды придворных лекарей – астрологов; наконец, методические эксперименты ботаников и вивисекторов. Козианец погружается в свою работу на несколько нервирующую глубину, и дневники этой работы часто отличаются сводящей желудок подробностью. Академический теоретик проводит большую часть своего времени среди растений и астрологических таблиц; целеустремленный охотник за эпидемиями путешествует по стране в поисках вспышек заболеваний; специалист по трупам обитает в бойнях и залитых кровью подвалах. Эта Конвенция привлекает людей всякого вида, и некоторые из них относятся к виду очень беспокойному. Чтобы критически подходить к Божьему творению, нужны интеллект, нездоровая страсть к работе и эмпатия. Врач – Козианец считает этот критический подход лишь началом.

Философия. Как плотник работает с деревом, или каменотес – с камнем, Козианец работает с растениями, плотью и кровью. Божественность вплетена в мир естества. Что мы не можем включить в каталоги, то мы можем сотворить при помощи секретов, открытых в пределах великой загадки Господа. Наш мир и есть воплощенный Бог; он – чудо, а не темница.

Инструменты и стиль. Искусства Гиппократа, основанные на языческих практиках и богопротивных исследованиях, углубляются в чертежи жизни, расшифровывают эти чертежи и переписывают их в нечто более великое. Травы, зелья, искусственные конечности и хирургические инструменты составляют «рабочий набор» Козианца. При помощи этих чудесных вещей он способен лечить эпидемии, врачевать инфекции и создавать гомункулов, живые растения, чудесных существ и зелья долголетия. В зависимости от дисциплинированности и личных склонностей целителя, он способен лечить, изменять или искажать большинство живых существ.

Организация. Большинство лож сводится к тайным встречам, которые происходят в существующих университетах или больницах. Посещающие эти встреча Козианцы следуют обычной структуре Дедалеанских рангов, но Сияющих называют Medici, Почетных – Doctori, Магистратов – Praceptori, а Максими – Проавус (Proavus, Праотец) и Проавия (Proavia, Праматерь). Из всех Конвенций Козианцы более всего склонны уважать входящих в ее состав женщин.

Хотя по меркам смертных Козианцы и продвинуты, они все еще следуют греко-римской модели медицины. Две конкурирующих Конвенции, китайский Дом Хуа То и арабские Руки Милосердия, презирают Козианцев и получают презрение в ответ. Хотя некоторые радикально настроенные целители изучают два или три стиля лечения, большинство считают Искусство своей культуры наилучшим и хулят остальные.

Максими. Проавус Маркус де Сарда и Проавия Джудит Миллер.

Посвящение. Большинство Козианцев следует своему ремеслу по семейной традиции; время от времени, однако, новичок со стороны может оказаться стоящим посвящения. Насыщенная подготовка и опыт предоставляют наставнику возможность наблюдать за назревающим Просветлением. Если Пробуждение кажется назревшим, наставник отправляет кандидата с каким-нибудь поручением травмирующего свойства, а по возвращении испытывает. В случае успеха посвященный входит в состав младших Medici; при неудаче он остается ценным, но обычным целителем.

Даэмон. Хотя большинство Козианцев видят в своих наставниках призрачных целителей, некоторые общаются с ангелами или Старыми Богами врачевания (и они держат свое общение в тайне!)

Сродство. Жизнь и Вода.

Последователи. Фермеры, наемники, прокаженные, должники из числа знати, плоды «экспериментов».

Концепции. Врач, повитуха, безумный доктор, хирург, художник, травник, зоолог, дрессировщик, алхимик, врачеватель чумы.

Стереотипы

Маги Совета. Хотя и верно то, что у нашего кадуцея есть одна общая змея с этими так называемыми «Вербена» (которые именуются по названию лечебной травки – какая милая архаичность!), прочие из числа этих Долорес невежественны, как божьи коровки! Они скорее будут трясти костями и петь осанну, чем искать подлинные причины болезни. Типун им всем на язык!

Дедалеанцы. Как и мы, наши спутники ищут лучшего будущего. В отличие от нас, они позволяют брезгливости подавлять их величайшие открытия.

Инферналисты. Прокаженные конечности на теле мира.

Отщепенцы. Пускай себе играют в своих нераспаханных полях. Нам они не вредят.

Мародеры. Тараканы в их головах определенно отличаются заразностью!

Цитата. Ах, жизнь! Какое разнообразие великолепностей!

Ксирафай (Ksirafai)

Юпитеру нужны его молнии. Князю нужны его последователи. У любого короля есть свои убийцы, и Орден Рассудка – не исключение. Чтобы претворить в жизнь их новый замысел, Высокие Мастеровые нуждаются в клинках, чтобы резать, и в метлах, чтобы прибирать беспорядок. Ксирафай («Бритвы») и есть эти инструменты, хранимые в тайне и преданные делу высшего блага.

Официально эта группа не существует. У Ксирафай нет Зала Гильдии, и они не фигурируют ни в счетах, ни в документах Ордена. Будучи «Конвенцией» лишь в самом общем смысле слова, эти маги управляют тенями, используя инфильтрацию, слухи, обольщение и убийство, чтобы продвигать интересы Рассудка. В то время, как Дедалеанцы скрываются от смертных, эта «Армия Тайных Ангелов» скрывается от себе подобных, будучи мастерами очарования, принуждения, восприятия и незаметности.

Вскоре после Конвенции Белой Башни Внутренний Круг обнаружил, что клятвы обладают меньшей сдерживающей силой, чем гнев или золото. После отложения Солификати несколько Магистратов организовали группу, подотчетную только Внутреннему Кругу. Стоя в рядах слуг и спутников, эти агенты шпионили равно за братьями по Конвенциям и за группами соперников. Создавались записи, выковывались союзы; при необходимости скрытые в тенях клинки наносили удары, отсекая предателей или прорубая препятствия, стоявшие перед делом. Мастера Интриги были набраны из Византии. Был разработан сложный язык сигналов и посвящены рекруты, сочтенные пригодными. Вскоре Бритвы были отполированы и пущены в ход.

Слишком легко видеть в Бритвах Инквизицию Ордена; их истинная цель, однако, есть продвижение, а не сохранение порядков. Каждый Ксирафи живет, чтобы расчищать путь для Ордена, а не чтобы судить о чьей-то верности. Его обязанности включают вербовку союзников, передачу сообщений, отслеживание предательств, составление архивов (и, время от времени, их зачистка), поддержка других Дедалеанцев или их патронов и, наконец, скрытное обезвреживание угроз для Ордена. Чтобы лучше справляться, агент получает специальные Устройства и обучается техникам, запретным для большинства Высоких Мастеровых.

В соответствии с общеупотребительной «мудростью» того времени (согласно которой, женщины изобретательнее мужчин и лучше них умеют манипулировать), порядочное количество Ксирафай – женщины. Хорошо одетые, снабженные легендами, красноречивые, сведущие в языках, обученные искусствам и наукам, эти шпионы проникают в университеты, церкви и Ковенанты. Заняв место, они наблюдают, делают заметки и распространяют идеи Дедалеанцев. При необходимости они убивают свои цели тихо и искусно, затем исчезают прежде, чем обнаружат тела.

В отличие от других Конвенций, Ксирафай не подразделяются на гильдии. Каждому члену назначают обязанности, соответствующие его умениям и местоположению. Одни играют с политикой смертных, другие наблюдают за Дедалеанцами, а иные исполняют более темные планы. Хотя некоторые из Высоких Мастеровых слышали истории о таинственных инфильтраторах, ни один Ксирафи не признается в причастности к своей секте; насколько известно Ордену Рассудка, «Инквизиция Бритв» - это легенда, не более материальная, чем тень на стене.

Философия. Ни один благородный замысел не удается без использования сомнительных средств. Дело Ордена – правое, но врагов у него много – и снаружи, и внутри. Иногда Божьи планы требуют принести жертву, и мы – агенты этой необходимости. Когда наша задача будет выполнена, мы уйдем; пока же жестокие времена требуют жестоких мер. Следует избегать кровопролития, где это возможно, но оно часто бывает неизбежным. Лучше отсечь пораженную плоть прежде, чем поражено окажется все тело.

Инструменты и стиль. Ксирафи считает себя служителем одного из более темных ангелов (Михаила, Уриила, Азраила и т. п.) и полагает своей верой дело Ордена. Хотя его Искусства и выглядят как Дедалеанские, они более таинственны, чем Арс Прекларус. Заклинания Ксирафай основываются на влиянии и направлении на ложные цели; основанные на практиках Иксос (Ixos, элитной ветви греческих шпионов-чародеев, которые на самом деле и вызвали падение Трои), эти тайны включают общение с духами, зелья, яды и световые иллюзии. Компактные и изящные Устройства – маленькие арбалеты, игольные ружья, крохотные крюки - «кошки» и т. д. – поддерживают шпиона в его делах, а макияж, парфюмерия, зачарованные масла и поддельные документы помогают в более деликатных вопросах. Когда необходимо использовать жестокость, Ксирафи призывает смертноносных ангелов при помощи семи Герметических пентаклей Сатурна, либо же применяет Устройства великой разрушительной силы. Когда задачи выполнены, молитвы и очищения смывают с Бритвы его грехи – грехи, совершенные на службе Господа.

Организация. Большинство Бритв отчитывается перед одним наставником и тремя контактными лицами. Магистрат Ксирафай управляет «ложей» из шести нижестоящих Сияющих и отправляет свои доклады и наблюдения дальше по цепочке. Совет, состоящий из выходцев из Византии, принимает важные решения, но большинство действий предоставлены усмотрению Магистрата. Естественно, Бритвы приглядывают друг за другом и отчитываются совету; соответственно, коррупция и некомпетентность встречаются редко, ибо каждый Магистрат знает цену того и другого.

Максими. Две фигуры в плащах и масках, известные как Fulmen (Молния) и Suavium (Поцелуй), отчитываются перед Внутренним Кругом.

Посвящение. Подающий надежды инициат отмечается его наставником, и часто – задолго до того, как он узнает о существовании группы. Наставник испытывает его издалека; если он проходит, то наставник предлагает ему место в элитном братстве. Далее следует год наставления в доктринах, в течение которого посвящаемый (именуемый в это время «Невеждой») знакомится с мудростью Армии Тайных Ангелов. В ходе сурового посвящения новичок приводится в пещеру, избивается и приводится к клятве. При хорошем раскладе Невежда Пробуждается, испытав видения архангела Михаила, который приветствует его в рядах агентов Господа. Если видение не приходит, действие клятвы приостанавливается, и Невежду приветствуют в рядах младшего братства Эрфалти (Erfalti) – неПробужденных союзников.

Даэмон. Могучие, воинственные ангелы или святые являются к будущим Ксирафай во время Пробуждения и направляют их с этого момента.

Сродство. Связи, Дух и Воздух.

Последователи. Соблазненные лохи, наемники, Эрфалти, писцы, богатые покровители.

Концепции. (Обычно под прикрытием какой-то другой профессии): дипломат, куртизанка, убийца, архивист, шпион.

Стереотипы

Маги Совета. Корзина со змеями. Их укусы иногда сладки, но всегда ядовиты.

Дедалеанцы. Интригующее сборище верных, виртуозов, самозванцев и воров, и все они склоняются к правому делу. Если бы они знали, насколько на самом деле расшатаны камни их замка, то оставили бы его и разбежались бы кто куда. На нашу долю остается выдергивать червяков из балок и следить за тенями в зале пиршеств. Без бдительной стражи Ордену не быть.

Инферналисты. Ничто не создано без Божественной цели – даже падший ангел.

Отщепенцы. Вонючки, уклонисты и деревенские идиоты, каждый из них.

Мародеры. Треснутые зеркала, отражающие нас самих. Недобрые сны Господа.

Цитата. Нет тайных грехов.

Искатели Пустоты (Исследователи) (Void Seekers / Explorators)

Есть нечто одновременно пугающее и соблазнительное в крае карты. Надпись «Здесь водятся драконы» - как приглашение для драконоборцев. Разворачивая свои карты, как знамена, Исследователи поднимают мечи против драконов невежества и страха. Для этой гордой и неугомонной группы конец карты – это начало истории.

По ту сторону холма всегда лежат новые возможности. Самые первые искатели приключений, движимые скукой или отчаянием, искали эти возможности. Не секрет, что человек, которому хватит смелости пересечь то, что пересечь нельзя, часто становится человеком богатым. Финикийцы, китайцы, египтяне и народы севера строили империи, основаные на жажде странствий; в процессе их величайшие исследователи открывали могучие Искусства и вплетали их в свое ремесло.

В портовых городах возникали разнообразные гильдии. Хотя многие исследователи и кораблестроители были искусными смертными, Просветленные мастера сохраняли сведения, которые открывала каждая гильдия. «Тайные хроники» вместе с картами и набросками занимали места в архивах и передавались самым многообещающим ученикам и морякам. Как и Крафтмасоны, эти ранние путешественники интерпретировали магию при помощи инструментов и символов своего ремесла. Искусства были определены как ветры и течения, магия – как волна; инструменты вроде кораблей, карт, компасов, веревок и клинков приобретали мистическое значение. Дав новому месту имя, человек обретал над ним власть; вскоре высшими целями исследователей стали открытие и господство.

Как и большинство братств, эти гильдии путешественников конкурировали друг с другом. Когда Темные Века поглотили Рим, многие гильдии пали вместе с ним. Некоторые, из которых следует отметить торговцев Шелкового Пути и византийскую гильдию корабелов, сохраняли старые пути и пополняли свой багаж знаний. Их методы и достижения производили впечатление на Повелителей Небес; осознавая общность своей цели, обе стороны поддерживали друг друга на Конвенции Белой Башни. Так были рождены Искатели Пустоты, они же Исследователи.

Теперь Исследователи вступили в свои права. Поскольку смертные монархи тянутся к новым империям, а торговцы – к новым рынкам, Искателям хватает работы. Пока Небоходы отправляются к звездам, Исследователи движутся через этот мир, открывая новые земли и нанося их на карту – по-своему.

Соответственно этому, Исследователи подразделяют себя на семь гильдий. Одиссеанцы странствуют через моря, а Александрианцы – по суше. Орден Грааля сводит воедино карты и рассказы, используя мистические силы, чтобы запечатать записанное; их собратья из Лиги Павла очищают язычников от грехов, смывают порчу с земли и несут непросвещенным народам Иисуса. Элитная воинская гильдия, Компакт Геркулеса, устанавливает, что ее «семь

трудов» включают спутников; гильдия их (или Ликианцы) создает вооружение, которые Искателей. Наконец, Писцы тесно сотрудничают с картами Землю и звезды.

уничтожение монстров и защиту собратьев, «Кузня и Парус» корабли, инструменты и поддерживают других Аполлона (или Аполлонийцы) Повелителями Небес, описывая

Как и показывает их имя, парадоксальны. Хотя они по они *находить* факты, к своим картам, бестиариям Искатели Пустоты ремеслу и «Искатели», хотят которые можно будет добавить и историям. Хотя их имя отсылает к пустоте, они стремятся заполнить эту пустоту знанием. Мотивы Исследователей – это причудливая смесь высоких идеалов и принципов корысти. По мнению Церкви, они «обращают язычников», по мнению монархий – «основывают империю»; по мнению их команд и спутников, они «ищут сокровища, а по их собственному мнению… Они смотрят. Мир познаваем, хотя еще и не познан. Искатели Пустоты расширяют этот мир, служа свидетелями его существования.

В сравнении со своими современниками, эти маги приземленны, крепки и агрессивны. Вооруженный отвагой, инструментами и несколькими Трюками, обычный Исследователь устремляется в шторм, заломив шляпу и ухмыляясь. Женщины тают перед его обаянием сорвиголовы, а мужчины рассказывают истории его путешествий со смесью зависти и восхищения. Дорожная пыль или морская соль покрывают его сапоги, и, когда он вваливается в таверну, многие завсегдатаи кричат: «Что нового?» Даже ученые мужи Конвенции производят это впечатление порывистости: мало кто из Искателей ограничивает свои приключения возней с книгами. Для Исследователя важен имидж; даже встретившись лицом к лицу с хаосом, он сохраняет смекалку и улыбку.

Философия. Новый мир? Нанеси его на карту. Единорог? Устрой охоту на него. Царство пресвитера Иоанна? Найди его. Каждая новая вещь или новое место – это вызов, положенный человеку Богом. Без тех, кому хватает смелости бросить вызов темноте, человечество тряслось бы у своих очагов, слишком напуганное, чтобы процветать, слишком бедное, чтобы выжить. Мы – строители Империи Человека.

Инструменты и стиль. В архивах каждой ложи Исследователей можно найти тайны дюжины земель. Хотя эти Дедалеанцы предпочитают полагаться на проверенные инструменты – пушки, секстанты, карты и подзорные трубы – они достаточно прагматичны, чтобы использовать все, что работает. Молитвы о солнечном свете, амулеты с альбатросом, заклинание духов стихий – для них годится все, что позволяет человеку войти в тайну и вернуться живым. Когда цель достигнута, карты и ритуалы наделения именем развеивают тайны и делают землю более безопасной, хотя и не ручной.

Хотя общеизвестная мудрость гласит, что женщина на борту – к беде, многие Исследователи знают лучше. Стихии ветра и воды часто требуют касания женщины, так что «морские ведьмы» занимают место определенного почета на многих судах. Эти заклинательницы практикуют явное чародейство, но, когда вы одни в море, которое терзает шторм, любое средство кстати.

Организация. Каждый корабль или экспедиция функционируют как ложи, возглавляемые капитаном (Магистратом). На более высоком уровне постоянно действующие ложи занимают главные торговые порты и караванные пути; совет Магистратов и Посредников поддерживает ровное течение дел, часто – с помощью других Конвенций.

Максими. Для этих позиций характерна высокая текучесть кадров, вызванная соперничеством между Испанией, Италией и Португалией.

Посвящение. Каждый кандидат отправляется в путешествие: он должен побывать где-то, где никогда не был, вернуться с памятной вещью и записать хронику своих путешествий для ложи, к которой хочет присоединиться. После этого его подвергают нескольким испытаниям. Если в ходе путешествия он Пробудился, то сможет их пройти; если нет, он становится Братом. Следует отметить то, что Искатели уважают своих Братьев не меньше, чем почитают Сияющих: отвага и смекалка значат больше, чем Просветление.

Даэмон. Знаменательные для Искателей животные – альбатросы, орлы, ласточки и кони – манят Искателей на новые и более безопасные пути.

Сродство. Связи, Дух и Вода.

Последователи. Моряки, картографы, монархи, охотники, торговцы, миссионеры, проститутки, конкистадоры, пираты, жены и дети.

Концепции. Отважный исследователь, матрос, морская ведьма, составитель бестиария, капитан, ныряльщик, миссионер, хронист.

Стереотипы

Маги Совета. Лучшие из них вежливы, но их интриги смертоносны; остальные – вопящие дикари. Что до меня, я встречал много дикарей и знаю, как с ними обходиться.

Дедалеанцы. Хороший попутный ветер, но он может предать. Познакомьте меня со звездочетом или Козианцем, Вулкана пошлите подальше, а еще будьте настороже с Гильдейцами: у них всегда наготове финансирование, но их цена - как риф. Никогда не знаешь, насколько он близко к поверхности.

Инферналисты. Ни один Ад не сравнится в жаре и дикости с пламенем их сердец.

Отщепенцы. Братья по путешествиям.

Мародеры. Ходячие ураганы, сулящие беду всем.

Цитата. Хватит ли тебе отваги, чтобы зайти в логово дракона и вернуться с одной из его чешуй? Я готов поспорить, что нет!

Глава VI: Рассказчик

Я чую замысел!

- Уильям Шекспир, *«Двенадцатая ночь»*

Предательство

«Агнеса! Тебе надо проснуться!» Это был голос Карела. Что он делает в ее спальне? Ее голова казалась ватной, руки и ноги – тяжелыми, словно она долго болела. Как же жарко, а лето еще и близко не наступило, как такое может быть? Ее язык смочило что-то мерзкое и горькое, и внезапно она поняла, что полностью проснулась. Комнату заполнял яркий свет. Пожар!!!

Где ее мастер? Что с Бартоломео? Карел выволок Агнесу из постели и, через окно, во двор. Лишь там она увидела языки пламени. Тело фон Ульма простерлось сразу за большими двустворчатыми дверями, поперек его спины лежала дымящаяся балка. Почувствовав ее присутствие, рыцарь открыл глаза.

«Ты была как дочь мне, дитя. – Его голос был хриплым. – Теперь иди». Он увидел рядом с ней Карела: «Если этот человек спасет тебя, то пусть будет так».

«Вы знали?» - спросила она.

«Разумеется, я знал… хотя я слишком поздно выяснил, что в нашем доме был враг. Кысмет, как называют это мусульмане. Не следует сражаться… со своей судьбой. Но не забывай уроков, которым я учил тебя …красота существует во всем». Глаза Манфреда фон Ульма закрылись.

«Спаси его, - зарычала Агнеса на Карела. – Ты считаешь себя великим ученым и целителем. Докажи!»

Карел покачал головой: «Он отошел, и я ничего не могу сделать. Пожалуйста, Агнеса, нам надо спешить!» Он потянул ее в безопасность двора, дальше от пламени.

Бартоломео заступил им путь, в его черных глазах плескалось безумие. «Ты – тот, кого я хочу видеть мертвым, - прошипел магус. – Ты испортил ее, а она была моей».

«Я никому не принадлежу» - парировала Агнеса.

«Умоляю подумать еще раз, - сказал всадник, оказавшийся во дворе. – Все вы принадлежите епископу». Цепочка солдат придавала его словам вес. Дюжина арбалетов заставила всех троих застыть на месте.

«Наша сделка…» - прошептал Бартоломео. Он заметно спал с лица при виде арбалетных болтов – нацеленных так же на него, как и на остальных магов.

«Мы в этом епископстве не заключаем с ведьмами сделок» - сообщил всадник.

Рука Бартоломео метнулась вперед. Щелкнуло пять курков, и стрелы оказались быстрее человека. С пробитыми легкими Бартоломео не смог произнести ни слова. Дергаясь, как повешенный, он опрокинулся назад и умер в молчании.

«Теперь, - сказал всадник, - время положить конец всей этой дури».

Мир есть Сцена

Так зачем нужна история?

Затем, что ни один персонаж не существует в вакууме. Самый благородный и могучий маг ничего не значит без противников, с которыми он может сражаться, друзей, которых он может любить, врагов, чтобы ненавидеть, невинных, чтобы спасать (или растлевать), домов, чтобы оставить за спиной, и новых горизонтов, которые можно исследовать. Одного персонажа недостаточно: персонаж должен быть частью чего-то динамичного, иначе он потускнеет до простого портрета. Другими словами, вне контекста истории персонажи бесполезны.

История, которую вы создаете, однако, есть нечто большее, чем декорации для пригоршни магов в увеселительной поездке за приключениями. Хорошо рассказанная история позволяет персонажам естественным образом расти и развиваться. Она дает им контекст – историю и будущее, места, на которые можно оглядываться, и новые горизонты, на которые смотреть. Наконец, история предоставляет нескольким персонажам место, чтобы сплестись вместе: здесь вы, Рассказчик, направляете действо, как если бы оно было спектаклем на сцене размером с мир.

Как Быть Рассказчиком

Я слышал все сказки, что ты рассказываешь друзьям,

Рвущие сердце истории о деве и муже

В минувшие дни

И песни о скрытых туманом горах и долинах,

О демонах, феях и озорных сказках

- Pentangle, «The Storyteller»

Если вы никогда раньше не играли в сторителлинговую игру, то вести ее поначалу может быть задачей обескураживающей. Лучшая часть игры вроде «Крестового Похода Чародея» приходит из импровизации; она больше похожа на театр, чем на игры «брось-кубик-двинь-фишку» вроде «Монополии». Нет ограничений на масштаб того, что вы можете сделать, нет предуготовленных путей, по которым идти, и нет причин не попробовать что угодно, чего хочет ваше сердце. Подобного рода свобода может быть и ободряющей, и обескураживающей – в конце концов, игроки за столом представляют собой одновременно актеров и публику, и вы работаете без сценария. Учитывая все это, данная глава представляет собой руководство по технике рассказывания историй, а так же пометки, наметки и предложения, которые позволят вашей игре течь ровнее.

(Если термины этой главы вводят вас в замешательство, см. Словарь игровых терминов в начале книги).

Одна из главных и самых ответственных задач Рассказчика – задать основную тему, сеттинг истории. Каждый персонаж, которого встречают игроки, каждое место, куда они пойдут, и все, что они увидят, исходит из вашего воображения, и важно поддерживать его гибкость. Именно вы отвечаете за то, чтобы мир ожил. Самый великолепный сеттинг никуда не годится, если остается надежно заперт у вас между ушей. Вы должны передать его другим игрокам так пылко и пламенно, как только сможете, иначе пейзаж, который предстанет перед ними, будет лишь бледным отражением пейзажа в вашем воображении.

Рассказывание историй – это работа. Создать мир – только половина битвы; когда вы с этим управитесь, вам нужно будет позволить вашим новым квартиросъемщикам (т. е., игрокам)

въехать в него, и они именно это и сделают; они будут подгонять ваше видение под себя, переосмысливать и искажать его. Именно это игроки и делают.

И пускай делают. Мир существует в такой же мере для их развлечения, как и для вашего. Слишком много «Мастеров Игры» (или МИ, или GM / game-masters) оказываются слишком поглощенными своими персональными мифами, чтобы распознать жизненно (и неизбежно) важную роль, которую в драме играет партия. Оказаться излишне зацикленным на том, как «правильно» рассказать историю – верный путь к разочарованию, вашему и их. Пускай игроки плетут свои собственные подсюжеты вокруг вашего большого повествования, и вы обнаружите, что их содействие делает игру неизмеримо лучше. Хороший Рассказчик понимает, что наилучшие истории развиваются сами по себе, а не за счет пропихивания персонажей дальше по путям повествования.

Похоже на тяжелый труд? Ну, так оно и есть – но это еще и невероятное количество веселья. Помогать вашим игрокам выкапывать все скрытые сокровища, которые вы зарыли, есть занятие невероятно благодарное. Видеть, как расширяются глаза ваших друзей, когда они понимают, что скромный часовщик, у которого они остановились, оказался членом гильдии Искусников, а вверх по улице грохочут сапоги швейцарских пикинеров Черного Отряда, явившихся их арестовать, - о, с этим ничто не сравнится. Разумеется, до тех пор, пока они не сбегут и не вляпаются в следующий поворот запутанных в сложный узел сюжетных линий…

Увеселение

Главная составляющая вашей роли в качестве Рассказчика – удостовериться, что все, включая вас самого, хорошо проводят время. Персонажи игроков должны быть важными личностями, действия которых оказывают настоящее влияние на мир. Даже если они начинают в качестве безымянных подмастерьев, должен быть какой-то «поцелуй Удачи», который быстро выделит их из числа им подобных. Никто не хочет быть незаметным: люди играют, чтобы становиться легендами.

Это, конечно, не значит, что ваши игроки обязаны «выигрывать» в каждом предприятии. Могучая утрата часто ведет к большой драме, а большая драма может быть чертовски интересной. Иногда с Хорошими Магами случаются Плохие Вещи, и эти Плохие Вещи могут создать всю разницу между «ползанием по подземельям» и увлекательным повествованием. Но, даже когда орды Ада гонятся за вашими персонажами и нагоняют их, *игроки* все равно должны чувствовать, что хорошо проводят время. Если люди чувствуют скуку или давление, страдает вся игра.

Лучший способ удостовериться, что все ваши игроки хорошо проводят время – это поддерживать их активными и вовлеченными в процесс. Совершенно не прикольно сидеть за столом и слушать, как один волшебник бродит по Аду, пока его друзья корчатся в горящих клетках. Каждому персонажу обязательно должно достаться какое-то количество времени в центре сцены. Ваша партия должна быть группой, а не одной звездой с кучкой подтанцовки с копьями. Обеспечьте каждого занятием и вплетайте в сюжет элементы, которые дадут каждому магу возможность сиять.

Опять же, не давайте действию остановиться. Маги могут быть в смертельной опасности, но стук кубиков и заунывное «поглощаете еще четыре очка повреждений» лишает сцену того воздействия, которое она должна оказывать. Если вы чувствуете, что повествование начало плестись слишком медленно (а почувствовать это никогда не сложно, уж поверьте), пройдите какое-то сложное место, просто рассказав о произошедшем, и предоставьте игрокам возможность вести игру. Если все рвутся в действие, кричат, что делают следующим ходом или самозабвенно отыгрывают роль, то пусть все идет как идет. Попытка ускорить сцену испортила бы веселье.

Ключ к счастью в гибкости (см. «Импровизация»). Когда вы вынашиваете свои замыслы, не поддавайтесь искушению далее разворачивать их сцену за сценой в строгом соответствии со сценарием. Игроки никогда не делают того, чего вы от них ждете. Пытаться силой пустить их по определенным рельсам – значит напрашиваться на неприятности. Покажите им начало пути, намекните, что ждет в конце, поставьте по дороге несколько вешек, но остальную часть приключения пускай чертит сама партия.

И еще одно: сами тоже получайте удовольствие. Многие Рассказчики совершают ошибку, играя с людьми, которые только и умеют, что создавать проблемы. Можно надеяться, что ваши игроки будут играть с чувством равновесия и смысла. К сожалению, козлов на свете много. Мы советуем не играть с козлами. Если ваши игроки вышли из-под контроля, выделите время, чтобы объяснить свою позицию. Мало что так разочаровывает, как попытки управиться с хаотичной игрой. Лучше позволить им умереть (и дать проблемным игрокам осознать последствия их действий), чем допустить, чтобы бездумные игроки тратили время вашей партии.

Так почему кто-то вообще может захотеть стать Рассказчиком? Потому, что рассказывание истории может быть самой приятной частью игры. Когда вы создаете нечто уникальное и делитесь этим с вашими игроками, когда кровь начинает бурлить, а отыгрыш роли становится естественным, когда ваши игроки помнят эти путешествия недели, месяцы и даже годы спустя – тогда вы испытали то, что служит наградой Рассказчику. А самое лучшее – это собственно процесс рассказывания истории, создание повести, которую ваши игроки охотно создают вместе с вами. Когда все кусочки собираются в рисунок, с этим ощущением ничто не сравнится.

История

I sing for your lovers

Your heavenly fathers to be

Your possible futures

Your obvious endings defeat me

So carry me (there's no one to)

Comfort me (there's no one to)

Care for me (there's no one to)

Capture me

- Faith and the Muse, *"Iago's Demise"*

История – нечто большее, чем просто линия повествования, обернутая вокруг главных персонажей. Помимо присутствия кабала, в ней нужны герои и злодеи, второстепенные персонажи и жертвы, и все остальные участники группы поддержки. Что более важно, ей нужны завязка, середина и конец, не говоря уже о теме, настроении и кульминации. Вам стоит хотеть выстроить вашу историю с череды мелких событий до сбивающих с ног и тянущих за шкирку последствий, которые сотрясают колонны Небес. В идеале вы сумеете поддержать нарастание напряжения с первых неуверенных совместных шагов кабала, через триумфы и трагедии и до финальной встречи группы лицом к лицу со злом. Если вы не соразмеряете шаг вашей истории (например, бросая против кабала слишком много безымянных бандитов и городских стражников), ваша история теряет импульс движения. Соразмерение темпа – дело одновременно деликатное и жизненно важное, и это дело не из тех, что можно оставить на волю случая.

Прежде, чем вы собственно создадите вашу хронику, вам понадобится набросать очертания истории, которую вы хотите. Будет ли ваш кабал искать древний текст, или же сражаться с Орденом Рассудка? Будут ли в вашей истории напряженные битвы или дерзновенные кражи в ночи? Возможности неограниченны; штука в том, чтобы сузить поле возможностей прежде, чем вы начнете работать с остальной частью хроники.

Если вы заранее знаете, чего хотите, это здорово поможет вам создать для вашей истории подходящие сеттинги и персонажей. В конце концов, если вы хотите вести историю, происходящую в лесах по Дунаю, вам не принесет большой пользы создание проработанного городского сеттинга. Пользоваться вы им не будете, так зачем тратить время и силы? Тот же принцип относится к населению вашего мира. Если ваша хроника будет включать много сражений, ознакомьтесь с оружием, доспехами и тактикой соответствующего времени. С другой стороны, если вы не планируете больших битв, вам не причины тратить время, детально изучая приемы маневрирования швейцарской копейной «коробки». Направьте свои ресурсы на что-нибудь более сообразное.

Чтобы провести хорошую игру, вам не обязательно знать о периоде, на который приходится «Крестовый Поход Чародея», все – достаточно знать столько, сколько нужно, чтобы в созданный мир можно было поверить. Сначала определитесь с концепцией, потом направьте ваши изыскания и усилия на построение мира в соответствии с ней.

Настроение и Тема

Когда вы определитесь с тем, чего хотите, решите, что вы хотите этим сказать. В каждой хорошей истории есть основополагающая тема и окутывающая атмосфера. При помощи ваших тем, описаний и ситуаций вы можете заставить вашу игру засиять могуществом легенды.

Настроение (Mood) покрывает общий тон истории. Если вы используете в качестве сеттинга застенок и пытаете невинных персонажей, то, с хорошей вероятностью, у вас на руках довольно мрачная игра. Если, скажем для контраста, вы берете тот же сеттинг, но добавляете в него верующего священника, ставящего своей целью спасать невинных, и время от времени посылаете сквозь прутья решетки лучи надежды, то этот застенок становится сценой для истории пусть и ужасающей, но полной надежды. Полное эмоционального резонанса, настроение добавляет вашей вымышленной пьесе чудесную рельефность. Обычно его можно свести к одному слову: «зловещее», «беспокойное», «фейское», «чудесное» и т. п.

Если настроение – нутряная составляющая, то *тема* – интеллектуальная. Настроение задает тон, тема придает этому тону идею. Настроение «надежды» становится темой «стремления к свободе» или «искупления любовью». Если маги вырываются из застенка, вы поддерживаете тему «свободы»; если их освобождает священник, влюбившийся в какую-нибудь заключенную, то темой становится «любовь».

И настроение, и тема проистекают из описаний и элементов сюжета. Разделы «Состав» и «Техники» показывают, как вы можете взять простую историю и добавить ей несколько этих дополнительных уровней. Настроение и тема не являются жизненно важными, но они делают игровую сессию более запоминающейся, чем забег на предмет кого-нибудь порубить в куски.

Чтобы использовать тему и настроение, вам не нужно заранее планировать каждый элемент истории; часто, хотя не всегда, они приходят сами, когда вы размышляте о следующей сессии – или даже когда вы уже посредине истории.

История

Итак, она начинается… но как? С чего вы начинаете, и что тогда происходит?

В начале

Всегда лучше начинать с малого. Великие события могут назревать: Орден Рассудка может беспокоиться, Инквизиторы могут запасать дрова, и драконы могут пробуждаться из своего векового сна – но, если поставить кабал перед этим всем прямо с порога, это может ошеломить. Вы скорее захотите начать с небольшого, простого и разогревающего вступления, и дальше работать уже оттуда.

Каждая игровая сессия начинается с крючка, привязанного к свисающему обрезку сюжетной нити. Ваши игроки заглатывают крючок, и дальше вы тянете их. Вообразите:

Дождливой ночью, в двух днях пути от Вены, кабал находит у дороги раненого курьера в богатой ливрее. Этот человек умирает, не приходя в сознание, но в его седельной суме обнаруживается шифрованное послание. Как раз в этот момент на дороге появляется конный патруль, явно ищущий мертвого. Капитан останавливает коня и грубо спрашивает лидера кабала, не видел ли он человека, подходящего под описание трупа. За его спиной солдаты взводят арбалеты и проверяют, легко ли ходят мечи в ножнах…

Все, что пока произошло, сводится к тому, что кабал нашел нечитабельное письмо, а солдат проявил грубость. Но в воздухе уже висит, по меньшей мере, полдюжины интригующих вопросов, ждущих ответов. Куда направлялся курьер, и кому предназначалось шифрованное сообщение? Что в этом сообщении? Почему солдаты так рвались его остановить, и что это может быть за тайна, достаточно ужасная, чтобы ради нее убивать? Стоит ли магам отдать письмо и забыть про случившееся, или стоит оказать солдатам сопротивление? Кому служит этот отряд, и как далеко зайдет их покровитель, чтобы вернуть это письмо? Пытаясь ответить на любой из этих вопросов, кабал оказывается затянут сюжетом. Убийство курьера само по себе не очень важно, но оно завязано на нечто большее, и, оказавшись рядом с умершим, кабал становится частью этих более значительных дел.

Середина

Середина вашей истории должна быть временем откровения и усложнения: кабал глубже влезает в первоначальные загадки и понемногу разматывает их. Вызовы, которые возникают в середине вашей истории, должны постепенно становиться более значительными по мере того, как сами маги становятся могущественнее. Шелупонь и бандиты должны уступить место профессиональным солдатам, консорам, а со временем – магам или даже чудовищам. В то же время, за каждый вызов, с которым справился кабал, его следует вознаграждать еще одним кусочком головоломки. Например:

Одолев конников на дороге близ Вены, кабал решает, как поступить дальше. Димитриос, маг – Герметик, отмечает, что ливреи солдат знакомы ему – они служат Пьетро Сфорцини, другому члену Домов. Дмитриос знает, что Сфорцини обитает в Падуе, и предлагает двинуться в том направлении…

«Простите, синьоре, - говорит стражник у ворот Падуи, - но я получил предельно четкий приказ. Вам не разрешается войти в город как врагу его жителей. Я должен просить вас следовать своим путем прежде, чем я буду вынужден позвать стражу». Разозленный спутник Димитриоса, маг – Экстатик Роберт тер Хорст, поворачивается и направляется назад к лагерю, где ждут остальные члены кабала. Он плюет в грязь на дороге, но не замечает четверых человек, каждый из которых носит знак Сфорцини: они отделились от толпы и следуют за ним. Каждый из четверых – чародей.

В первом предложении, относительно мелкая победа (одолеть конный патруль) дает кабалу имя (Сфорцини) и направление (Падуя), в котором идти. Одолеть солдатов недостаточно – сцена выполняет и вторую задачу, заводя кабал глубже в тайну.

По мере того, как кабал продвигается ближе к окончательным ответам (в данном случае, к башне Сфорцини), силы и хитрости, применяемые против них, растут. Силы городской стражи, которой часовой угрожал тер Хорсту, много больше, чем у маленького патруля. Мощь же чародейства (а наличие таковой предполагается у четверых магов, которые следуют к лагерю по пятам Экстатика) на порядок превосходит простые оружие и доспехи. Чем ближе волшебники подбираются к финальной истине, тем сильнее становятся силы, которые против них выдвигаются. С каждым триумфом растут и вознаграждение, и опасность.

Конец Всего

Драматическое напряжение нельзя поддерживать вечно. Со временем кабал должен встретиться с главным врагом лицом к лицу. Нарастающая кульминация (надо отметить, не всегда заключающаяся в схватке) подводит итог, как для сюжета, так и для партии. Отсутствие кульминации – полная лажа. Если кабал последние шесть месяцев гонялся за каким-то Инквизитором по всей Европе, маги (и игроки) почувствуют себя обокраденными, если их противник внезапно помрет от сифилиса. Когда ваша группа заслужит право столкнуться с врагом лицом к лицу, пускай так и будет. Итак:

Сфорцини стоит на вершине своей башни, и собирающиеся вокруг него ветры треплют его мантию. «Я не хотел, чтобы до этого дошло, Димитриос, - тихо говорит он. – Я мог бы столькому научить тебя, если бы ты счел возможным передать письмо мне. Но теперь…» Магус театрально пожимает плечами: «Теперь все сведется к силе». Многозубая молния, извиваясь и дрожа, как змея, обрушивается на место, где стоят Димитриос и его спутники. Они бросаются врассыпную за миг до того, как она достигает земли. Остальные лежат оглушенными, но тер Хорст поднимает себя с земли и, шатаясь, тащится в направлении Сфорцини, который снова тянется к небесам…

Итак, дошло до финального столкновения. Схватка должна быть отчаянной, кровавой и балансирующей на грани поражения: некоторые из чародеев кабала могут оказаться ранены или убиты. В конце кульминационной битвы на все вопросы должны найтись ответы. Таинственный шифр, места отправления и назначения курьера, тайны, которые содержит письмо – все это должно найти объяснение в личных вещах Сфорцини (дневник, или пачка писем от сообщников), если не в его словах. Битва выиграна, и кабал может быть доволен своими достижениями. Все нити сюжета стоит завязать этим узлом… кроме, пожалуй, одной, которая теперь может служить завязкой для следующей истории:

«Димитриос, поди сюда, - говорит Мерседес, ведьма из Бретани, которая когда-то давным-давно заметила съежившуюся фигуру на обочине дороги. – Я нашла письма Сфорцини. Он действовал не в одиночку». Она поднимает глаза, в ее руке кипа бумаг: «Ближайший из его союзников в Остии. Мы поедем?»

Хроника

Вашей игре незачем заканчиваться на одной истории. Зачем отправлять на покой отличный кабал – и мир – после одной-единственной повести? Вы можете снизывать историю за историей вместе, чтобы создать хронику и следовать за кабалом, пока он набирается силы и мудрости.

Важнейших техник проведения продолжительной хроники всего две: не повторяйтесь, и начинайте закладывать фундамент новой истории еще раньше, чем закончите эту. Если вторая история повторяет первую, ваши игроки не потратят много времени, чтобы во всем разобраться, и могут не захотеть остаться на третью повесть. Там, где первый злодей пробовал грубую силу, второй может попытаться соблазнить кабал принять его сторону. Или может просто изобразить дружбу, а тем временем подсыпать белены в вино магам…

Увязывая вашу вторую историю с первой, даже если вы всего лишь обронили один-два странных намека, дает игрокам ощущение продолжающегося действа. Помните, хроника – это одна повесть, которая идет и идет: лучше пусть истории естественным образом перетекают одна в другую, чем будут похожи на череду перепрыгиваний из одного приключения в другого. Кабал странствует из города в город не затем, чтобы искать монстров для расправы и сокровища для поживы. Они живут этим путешествием, и хроника – история их жизней. Пусть легенда растет вместе с персонажами:

Мерседес, погруженная в свои мысли, переступает через дымящийся труп Палиуччи. В углу тер Хорст вертит в руках серебряное кольцо, снятое с мизинца убитого. «Знаешь, - говорит он, - у Сфорцини было точно такое же кольцо. Любопытно, сколько еще таких есть в обороте, и что они затевают на самом деле?»

«Многовато, и ничего хорошего, - кратко отвечает Мерседес. – Ты видел, что я обнаружила в Падуе. То письмо было первой частью заклинания, заклятия призывания…»

Конфликт

Конфликт не обязательно означает бой. Конфликт, на самом деле, есть любая сила, направленная против кабала, и сила оружия – лишь самая примитивная из возможных. Возможно, расставлена магическая ловушка, или персонажам нужно обойти закон, или разгадать загадку. Все эти препятствия противостоят персонажам и, соответственно, могут считаться «конфликтом».

Без конфликта нет драмы: легенды слагают о противостояниях, а не о текущем положении дел. Но даже так вам стоит быть аккуратными с количеством и природой ваших конфликтов. Если вы вносите слишком много конфликта, персонажи поизносятся, даже близко не успев подобраться к кульминации; слишком мало – и у них не будет шанса подрасти в пути.

Хотя хороший мордобой может быть приятным, это не единственный способ уладить дела. Если оканчивать каждую сессию схваткой, это быстро надоест. Большинство из нас не участвует в бою не на жизнь, а на смерть каждый день, так почему это должны делать наши персонажи? Чем реже случаются схватки, тем страшнее они бывают и для игроков, и для персонажей. Два ингредиента оживленной борьбы – это стороны с противоположными целями и наличие у каждой стороны чего-то, что терять. Кульминационный мордобой может включать гонку, испытание или даже состязание в брани (где проигравший ужасно теряет лицо). Чем выше ставки, тем жестче борьба; многие враги, однако, не станут пачкать руки (или рисковать жизнью или свободой) в смертном бою. Иногда социальный, эмоциональный или материальный удар бывает более болезненным, чем удар меча.

Оттенки и Крики

Когда происходит битва, следует аккуратно подготовить и разместить ее, создать условия для драматического напряжения и закончить ее, когда напряжение достигнет пика. Многие Рассказчики совершают ошибку, превращая бой в бесконечную череду бросков кубиков. Если дела начнут буксовать, предоставьте Госпоже Удаче вступить в игру и склонить чашу весов.

Умение остановить бой в нужный момент так же важно, как понимание того, как и где его начать.

Любой, кто когда-нибудь дрался, знает, что насилие – это нечто большее, чем просто обмен ударами. Насилие – штука нутряная, отталкивающая, но и завораживающая. Угроза смерти доводит нас до крайностей, о возможности которых мы никогда и не думали. Говорят, что лучший способ изобразить бой – стукнуть другого игрока по темечку книгой правил. Хотя мы не настолько поощряем реализм, доля правды в этой шутке есть, и она в том, что схватка протекает быстро, остро и непредсказуемо.

Схватка проходит *быстро*: на поле боя нет времени остановиться и подумать. Течет пот. Колотятся сердца. Плывет перед глазами. Когда начинается бой, то во многих играх время начинает ползти, как черепаха. Не допускайте такого. Боевые правила «Мага» прямолинейны настолько, насколько это возможно, но даже их стоит отбросить (см. «Общие Броски Действия» и «Описательная (Боевая) система» в Главе VII), если результат не жизненно важен для сюжета. Когда же каждый удар действительно важен, поддерживайте возбуждение, описывая происходящее в понятиях ощущений. К тому же, вы можете сделать бой запоминающимся, поддерживая ход событий и разместив их в хорошем месте – на разваливающемся мосту, или в красильной мастерской, или в лаборатории, где повсюду кипящие чаны…

Стычки не бывают статичными: они растут от искры до побоища, и если уж пламя разгорелось, потушить его трудно. На ранней стадии «резких слов» большинства схваток можно избежать – а можно раздуть огонь посильнее; когда начался обмен ударами, то зачастую у всех сносит крышу. В стычку затягивает прохожих, в ней ломают и портят чужую собственность, и в нее неизбежно вмешиваются власти. Стычка в начале «Ромео и Джульетты» начинается как мелкая ссора, а становится мятежом; чтобы восстановить порядок, князю приходится пригрозить казнить всех участников.

Стоит помнить, что, как только битва началась, она меняет жизни участников. Даже после того, как уляжется пыль, бойцы и их товарищи часто будут искать случая поквитаться, особенно если кто-то убит.

Даже покрытые шрамами ветераны стараются уклоняться от ненужных схваток. И тому есть причина: когда тебе причиняют боль, то это больно! Никто не уходит после схватки на мечах с улыбкой. Боль оглушает. Она дробит ваши чувства, и ее эхо остается с вами надолго. Мы, конечно, не предлагаем парализовывать персонажа каждый раз, как его поцарапают, но стоит помнить, что разорванная плоть и переломанные кости ранят несколько больше, чем пометки на листе персонажа. Самые героические деяния совершаются героями в крайних случаях, когда их обжигает боль. Если вы – Рассказчик, пусть эти раны пульсируют; если вы – игрок, ловите ртом воздух, когда ваш магус, истекая кровью, вываливается из драки. Конечно, с такими вещами тоже можно перебрать, но даже так это будет лучше, чем говорить: «Ну ладно, меня довели до состояния «Тяжело ранен», но все нормально, у меня еще два хита!» В схватке кто-нибудь всегда страдает; весь вопрос в том, кто именно и насколько сильно.

Бой брутален, непредсказуем и драматичен. Его последствия сохраняются еще долго после того, как тело падает наземь. Если коротко, заставьте вашу битву ожить. Поддерживайте в ней скорость, жизнь, возбуждение и значительность. Драма – душа рассказывания историй.

Дуга Истории

Ничто не длится вечно. Попытки тащить историю дальше после ее логического завершения создают ощущение того, что игра навязывается силой. Если, например, Синтия берет простую тайну и растягивает ее до великого заговора, который протягивается через все аспекты сеттинга, то сюжет потеряет остроту. «Опять епископ Мальчезе» - ворчат ее игроки, доставая

листы персонажей. Если ей хватает мудрости, Синтия поймет их с полуслова, закруглится с этой историей и начнет какую-то другую.

В хорошей истории есть начало, середина и конец, ну еще может быть эпилог, чтобы позволить всем призракам спать спокойно до начала следующей истории. Писатели называют это «драматической дугой» (dramatic arc): когда история затягивается слишком надолго, дуга начинает колебаться, а ее кривизна – интенсивность – сходит на нет. Если история просто болтается на месте и никуда не идет, аудитории становится скучно, и она уходит куда-нибудь еще. Не позволяйте такому случиться. Пусть события несутся к завершению со свистом.

Думайте о вашей истории, как о маятнике, как в «Колодце и Маятнике» По. Ваши игроки – как рассказчик, застрявший в неприятной ситуации с опускающимся на него клинком. Если они не освободятся, то вся мощь сюжета обрушится на их персонажей и порежет их на ремни. Каждая дуга, которую описывает клинок маятника, приближает завершение; с каждым взмахом драма нарастает. Что они будут делать, чтобы освободиться?

(Тут, кстати, всплывает важный момент. Всегда оставляйте выход. Ничто так не отвратительно, как игра, в которой маги с самого начала обречены. Дела могут пойти скверным или даже роковым образом, но надежда должна быть, если вы хотите, чтобы ваша партия не перестала к вам приходить. Так называемый «Рассказчик – убийца» - это динозавр, который заслуживает вымирания).

Чтобы приковать ваших игроков к столу, создайте ситуацию и задайте их ставку в этой ситуации. В игре Синтии брат чародея умирает на пиру. Он был отравлен! Кто это сделал, как и почему? Когда группа решится действовать, выдайте им осложняющие обстоятельства. Покойный вел интрижку с графиней. Ее муж узнал об этом и поклялся отомстить, но его на банкете не было. Зато был его смертный враг, и возможно, что именно он отравил жертву с расчетом отправить по следу графа охотников… Теперь клинок начал раскачиваться. С каждым новым откровением или столкновением дуга опускается ниже и становится быстрее. Чтобы угнаться за ней, персонажам придется продолжать двигаться. Когда события достигнут высшей точки, клинок будет скрежетать по столу. Кульминация разрешает это дело и открывает дверь для другой истории или двух. Клинок поднимается вверх, и повествование вновь начинается.

Настроить скорость дуги – задача деликатная. Лучший совет, какой мы можем дать – это смотреть на ваших игроков и соизмерять дугу с их энтузиазмом. Если похоже, что им весело, имейте это в виду. Разнообразие прекрасно, пока оно, как и основной сюжет, продолжает двигаться. Возможно, игроки Синтии захотят покопаться в голове трактирщика, остановившись у него на ночь. Синтия может провести целую игровую сессию вокруг их проделки прежде, чем отправит их назад на основной курс искать очередную зацепку. Но даже в этом случае Синтия будет хотеть поддерживать движение «сюжета трактирщика»: если забуксует он, то собьется и весь ритм повествования.

Естественно, игра на свободное рассказывание историй следует другому ритму и другой структуре, чем статичное повествование. Вам захочется гибкости, захочется дать вашей партии пространство для маневра. Скорее всего, кульминация окажется не тем, что вы имели в виду, но в этом и состоит половина всего веселья от игры. Несмотря на это, каждая сессия должна приковывать персонажей к столу и приводить в движение новый маятник. Когда начнут иссякать время, интерес или события, доведите вашу игру до точки остановки и предоставьте всему отдохнуть. Когда история достигает драматического завершения, предоставьте ей окончиться. Вы всегда можете начать заново с новым столом и свежим маятником.

Острота

Без режущей кромки маятник – это просто мертвый вес. Чтобы поддерживать ход событий, создайте у ваших игроков чувство неотложности и грядущих последствий. «Маг» - это игра о

том, чтобы что-то делать. Заставьте ваших игроков озаботиться тем, что происходит, привязав события к судьбам их персонажей. Если маги не станут действовать, то мир, как они его знают, окажется пожран.

Многие Рассказчики совершают ошибку, выдавая сеттинг без цели или создавая цель, лишенную оттенка срочности. Зачем волшебникам собираться вместе и рисковать жизнью, если все и так хорошо? «Те старые развалины и в следующем году никуда не денутся, а это соперничество гильдий – не наша проблема». Режущая кромка дуги приходит с личной вовлеченностью, обычно завязанной на нечто большее, чем деньги или слава. Чума, поразившая родной город мастерового, идет из руин; возможно, группа раскроет причину и измыслит лекарство. В соперничестве гильдий погибла сестра чародея; теперь он жаждет мести. Когда история становится личной, ее зубы обретают остроту.

Опасность заостряет этот клинок. Если игроки уверены, что их волшебники бессмертны, они, возможно, впадут в благодушное самодовольство. Заставьте их почувствовать, что им есть что терять. Дайте им ощущение опасности; спросите: «Вы точно уверены в том, что делаете именно это?», даже если вы сами знаете, что беспокоиться не о чем. Намекните на крупные беды, таящиеся как раз на грани восприятия, а дальше предоставьте дело воображению вашей партии. Игроки – публика, склонная к паранойе. Ничто из того, что вы могли бы сделать, не сравнится в зловещести с тем, до чего при возможности додумаются они сами.

Ваш друг Жнец

Иногда, время от времени, оправдывайте их страхи: отбирайте у них что-нибудь ценное. Лезвие наносит раны, и раны эти могут быть социальными (изгнание), эмоциональными (горькое крушение любви), духовными (утрата веры) или физическими (болезнь, увечье или смерть). Время от времени маленькая смерть должна появляться в вашей хронике – хотя бы для того, чтобы поддерживать остроту клинка.

«Смерть» может быть символической или буквальной. В Таро Смерть представляет некую драматическую перемену. Нечто знакомое заканчивается, и нечто новое поворачивает вашу жизнь в неожиданном направлении. Символическая смерть отнимает что-то, на что маги привыкли полагаться: друга, титул и т. п. Буквальная смерть – это собственно конец для персонажа. Хотя в «Маге» возможно вернуть жизнь в мертвое тело, такого рода вещи случаются нечасто. Умерший волшебник обычно уходит насовсем.

Угроза смерти (любого рода) делает игру более интересной и непосредственной. Если ваши игроки развалились и лежат, Жнец должен явиться с визитом; если они действуют, ему стоит стоять сразу у них за плечами. Это не значит, что вам следует ждать удобного случая убить персонажа – вовсе нет! Вам, однако, следует уверить группу, что в вашем мире вещи могут меняться драматически – и меняются! Ощущение смертности добавляет игре интенсивности.

Несмотря ни на что, смерть персонажа никогда не должна быть случайной. Старая тема с «ловушка с ядовитой иглой – упс, вы мертвы» бестолкова. Придержите смертельные угрозы для подходящего времени и предоставьте потребностям истории определять судьбу персонажей. Во многих случаях вам стоит подтолкнуть броски кубиков и обстоятельства в пользу персонажей. С другой стороны, если Жнец вовсе изгоняется из вашей истории, то вместе с ним уходит и напряжение. Мало что так скучно, как верный выигрыш.

Триумф!

Постоянная трагедия – отстой. Хотя попасть в беду может быть сильной штукой, бесконечная серия поражений адски разочаровывает. Крестовый Поход Чародея – сеттинг

темный, тут сомнений нет, но даже в нем должно быть ощущение триумфа, хотя бы и на фоне прочих бед. Когда кабал борется с несчастьями, вознаградите ваших игроков какой-то толикой успеха, даже если похоже, что они проиграли.

Победа предоставляет больше, чем просто очки опыта и сокровище. Убийца – грабитель – не герой; кто-то, кто пожертвовал собой ради блага своего народа – герой. Если волшебники ваших игроков ведут себя героически, заставьте их гордиться тем, что их дела вошли в хронику. Спасенные крестьяне оказывают магам почести; благодарные лорды и леди оказывают им милости; трубадуры поют им хвалу, а волшебные звери, которые при других обстоятельствах могли бы проявить враждебность, уважительно кивают. В более широком смысле, покажите, что персонажи действительно что-то изменили. Скажем, ребенок, деревня которого без помощи магов была бы уничтожена, и который бежит обнять волшебника, может перевесить груду чистого золота.

Естественно, героические награды положены героическим магам. Мрачный антигерой вряд ли будет встречен восторгом и аплодисментами. Это не значит, что всем персонажам надо вести себя как сэру Ланселоту: даже вору – цыгану полагается награда за усилия. «Низкие герои» могут получать скрытные милости, неискренние почести («Будь ты кем угодно еще, я плюнул бы на тебя…»), хорошую репутацию среди угнетенных или просто удовлетворение от возможности видеть, как их трудами мир становится лучше.

Некоторые награды не столь ощутимы. Одинокая ведьма может достичь внутреннего покоя, даже если горожане ежатся, завидев ее. Просветление, самая дорогая монета мага, часто приходит без фанфар. Лучшая награда, однако, приходит с Резонансом (см. «Техники» и «Бич» в Главе VIII) – платой за хорошо и просто прожитую жизнь. Ну, или на Небесах. Стоит заметить, что подобного рода награды надо еще заслужить. Персонажу, который живет исключительно ради собственной выгоды, ничего другого в награду и не полагается.

Роли

Да убережет Бог всех добрых людей от столь дурной компании.

- «Два мясника» (народная)

История без персонажей – не более чем декорации. Вам нужно населить вашу историю; мир, который вы создаете, должен простираться за пределы присутствия персонажей игроков. За сценой должны происходить события. Злодеи не перестают плести свои замыслы просто потому, что персонажи не рядом; знать не перестает интриговать, а священники – молиться просто потому, что кабал не почтил их своим присутствием. Чтобы ваша история дышала и росла, ей нужны люди, а не листы характеристик.

Кабал

Неважно, что у ваших игроков самые чудесно оригинальные концепции персонажей со времен зарождения ролевых игр; если у их чародеев нет причины друг с другом говорить, ваша хроника быстро шмякнется на землю с мокрым чавканьем. Если у персонажей нет причины быть вместе, то сомнительно, что они станут вместе оставаться. Большинство попыток заставить их так поступить окончится жалким образом. Соответственно, разумно удостовериться, что члены кабала (звезды вашей драмы) связаны друг с другом некими повелительными узами.

Чтобы отковать эти связи, поговорите с вашими игроками до начала хроники. Убедитесь, что каждый знает, что делают другие (хотя и не настолько, чтобы раскрывать секреты персонажа), побуждайте всех создавать персонажей с общими связями. Обращайте внимание на

персонажей, которые, возможно, друг друга поубивают, и мягко предупреждайте игроков против подобных концепций. Советуйте игрокам сплетать свои предыстории вместе: тут вместе учились, там общий знакомый, - и дайте им какую-то почву для общения. Некоторые защитники «чистого отыгрыша» могут счесть «предварительную подгонку» персонажей оскорблением для «искусства», но большинство партий она спасет от головной боли в ходе истории.

Когда ваша хроника началась, удерживать персонажей вместе может быть той еще задачей. Простейшее решение – дать им общего врага. Перед лицом надвигающегося рока спор о том, в Прагу или в Львов ехать в поисках манускриптов, внезапно становится мелким. Разумеется, постоянно надвигающийся рок со временем приедается. Если маги постоянно находятся на волосок от смерти и проклятия, драма быстро изнашивается.

Иногда персонажи до чертиков друг друга ненавидят. В этом нет ничего страшного, пока игроки при этом хорошо проводят время. Бурлящее соперничество – брошенные оскорбления, колкие ответы, иногда обмен ударами, - может расцветить ваш гобелен яркими цветами и сберечь вас от лишних усилий по части рассказывания. Соперники имеют обыкновение создавать свои собственные сюжетные зацепки. («Я должен завоевать руку леди Джанни прежде, чем Марко сделает ей предложение!») Как и всегда, штука в том, чтобы соперничество всегда оставалось на управляемом уровне; если персонажи игроков друг друга убивают, дело обычно плохо. Дать группе крупную общую цель – значит надолго обеспечить ее выживание. Повесть о двух соперниках, которые сотрудничают, несмотря на ненависть, может быть действительно сильной.

Роли Второго Плана

Мир полон людей (и, в продолжение темы, зверей, духов и других сущностей). Пейзаж, полный пустых домов, на одну сессию может послужить отличным сеттингом, но он вскоре утратит очарование. Чтобы процесс оставался интересным (во всех возможных хороших смыслах), укомплектуйте вашу хронику ассортиментом интригующих персонажей: крестьян, пап, куртизанок и королей.

Создание ролей второго плана может показаться объемной и напрасной работой. На самом деле, однако, оно экономит ваши силы и делает игру более интересной. Если ваши персонажи Рассказчика – просто безмозглые роботы, то у вас будут неприятности сразу же, как ваши персонажи отступят от сценария – а они, уж поверьте нам, это сделают. Например, если вы создаете алхимика, единственная цель которого – продать персонажам селитру, то, когда кабал внезапно решит его похитить, вы окажетесь в заднице. С другой стороны, если у вас есть представление о личности и мотивах этого алхимика, то вы можете импровизировать как сумасшедший.

«…Гонимые Демонами»

«Люди – колесницы гнева», как говорят барды, понукаемые своими желаниями. Это наблюдение хорошо послужит вам, когда на сцену выходят ваши вспомогательные персонажи. Много легче играть за вашего алхимика, когда вы знаете, чего он хочет и на что он ради этого пойдет.

Мотивация формирует различие между списком Черт и сформировавшимся персонажем. Люди всегда чего-то хотят; чем больше человек чего-то хочет, тем сильнее он будет ради этого трудиться. Желание создает мотивацию персонажа. Когда вы установили эту мотивацию, у вас есть основная схема поведения персонажа. Как правило, считайте, что сильная мотивация создает сильную сцену: алхимика сложнее похитить, если он хочет быть свободным, и менее сложно, если он не возражает против возможности пассивно понаблюдать за похитителями.

Вам не обязательно снабжать каждого персонажа пылкой страстью, но активная мотивация создает хорошую стартовую позицию.

Так на что же пойдет персонаж, чтобы получить желаемое? Это зависит от его *подхода*. Некоторые используют «легкую» тактику и отступают, когда встречают сопротивление. Другие достаточно отчаянны, решительны или грубы, чтобы ради выполнения своих нужд пойти на *все*. Вам не захочется становиться на пути подобного человека, когда он чего-то хочет, но персонажи такого рода могут быть очень занятными!

Часто, хотя и не всегда, прошлое человека определяет его мотивацию и подход. Человек, который рос в нищете на улицах Флоренции, может идти к тому, чего хочет, очень прямолинейно, в то время как культурный римский торговец, вероятно, попытается использовать для достижения своих целей хитрости и взятки. Это, конечно, обобщение, но простые люди склонны к простым удовольствиям и простым методам, а высшие классы тяготеют к проработанным сценариям и замысловатым желаниям. Разумеется, в целях драматизма вы всегда можете перевернуть эти обобщения: скрытный купец обнаруживает, что он запал на служанку из таверны, и готов убивать, чтобы заполучить ее. Если вам приходится соображать без предварительного уведомления, однако, часто проще всего пойти по очевидному пути.

Разделы «Дыхание Жизни» и «Прелюдия» главы IV объясняют мотивацию и прошлое несколько более детально. Разумеется, вам не обязательно снабжать каждого конюха проработанной предысторией, но, если вы снабдите его одной основополагающей целью, то все равно будете на голову выше Рассказчика, который просто говорит: «Ну, он конюх, Умение Верховой езды 3… делайте бросок инициативы». (**См. «Шпаргалку Рассказчика», где вспомогательные персонажи и их мотивация описаны с практической точки зрения**).

Персонажи, которые чего-то хотят, создают истории самим фактом своего существования. Наберите вдосталь мотивированных героев, злодеев и ни в чем не повинных прохожих, и вам никогда не будет недоставать идей. Персонажи Рассказчика – ваши друзья на многих уровнях; при хорошей мотивации они сделают за вас вашу работу. Шпионы передают сведения; любовницы оказывают любезности… обычно не задаром; властные фигуры могут принуждать работать на них, или предоставить хорошую причину уйти…

Ах, да, и не забудьте добавить несколько злодеев. Вы удивитесь тому, сколько веселья можно создать с их помощью.

Главный Враг: Создание Несовершенного Чудовища

За каждым зловредным замыслом стоит злонамеренный замышлятель. Ваши персонажи могут быть центром вашей истории, но им все равно нужен масштабный противник, чтобы поддержать баланс хроники. Серия мелких стычек с мелкими оппонентами быстро может наскучить; с другой стороны, если выяснится, что эти «мелкие оппоненты» на самом деле работают на совращенного Адом мага, который, так уж получилось, ищет ту же книгу, что и персонажи, то все эти столкновения со зловредной мелочью внезапно становятся частью общей картины. Внеся в сюжет главного врага, вы делаете финальную встречу с этим врагом естественной кульминацией вашей хроники – концом ее дуги.

Главные Враги на дороге не валяются. Вам нужно тщательно создать верховного злодея. В конце концов, от него будет исходить большая часть поворотов вашего сюжета. Имея это в виду, подумайте о том, кто такой ваш персонаж, и не меньше (а можно и больше), чем о том, что он из себя представляет.

Никакой злодей, стоящий своей соли, не творит своих дел просто потому, что хочет насолить героям. У него есть план, движущая цель, которой он хочет достичь, а герои – всего

лишь препятствия на пути к этой цели. По большей части, действия главного злодея не крутятся вокруг центральных персонажей хроники: он направляет свои планы на ту самую цель, а она может как иметь отношение к нашим магам, так и не касаться их вовсе.

Первый шаг, соответственно, таков: определить, чего хочет ваш главный враг. Из этого вопроса вытекает целый поток вопросов помельче. Чего он добивается и зачем? На что он пойдет, чтобы достичь цели, и как скоро он хочет ее достичь? Служит ли он некоей высшей силе? если да, то каким образом, и что это за сила? Попытается ли он торговаться с персонажами, или при возможности убьет их? Ответы на вопросы, эти и другие в том же духе, предоставят вашему главному злодею каркас. Если вы знаете, как далеко он готов зайти и к чему стремится, то у вас будет представление о том, как он станет реагировать на поражения и триумфы – и каким будет его следующий ход в том или другом случае.

Кроме того, вам захочется разобраться, кто таков ваш главный враг: в его прошлом, вере, возможностях, авторитете и так далее. Хорошее «правило большого пальца» состоит в том, чтобы взять самые заметные черты персонажей игроков и вывернуть их наизнанку. Если кабал состоит из группы язычников, кардинал или патриарх будет подходящим главным врагом. Идеалистичные новички из Ордена Рассудка будут хорошо смотреться против коварного и древнего мага Дома Фламбо. Этот подход работает и на более общем уровне: если персонажи относятся к типу скрытному и склонному к обходным путям, то грубый противник, полагающийся на чистую силу, послужит и контрастом, и вызовом. В конце концов, если привычный мешок трюков, на которые способны персонажи, нежданно оказывается пуст, то героям придется попытаться придумать что-то новое – и быстро!

Кроме того, имейте в виду, что злодей не обязательно рассматривает себя как злодея. Возможно, у него есть идеалистические мотивы. Вышеупомянутый кардинал может искренне верить, что кабал – кучка душ, обреченных гореть в Аду. Конечно, возможно и то, что ваш злодей просто ищет личной выгоды или силы, но он будет много интереснее, если служит чему-то, что воспринимает как высшую цель. Избегайте козлиных бородок и избитых декораций, иначе он получится смешным, а не грозным. Если ваш злодей искренне верит, что ради блага мира надо перебить ваш кабал, то пускай он следует к этой цели стильно и споро.

Ах да, и еще одно. Хороший злодей не туп. Он не будет стоять без дела, пока персонажи игроков рубят его в фарш; не станет он и тратить большую часть своих сил на нападение по принципу «все или ничего» в ту самую минуту, как кабал помешает его планам. Если ваш главный враг действует Так, Как Требует Сюжет, его действия вскоре станут изощренными. Так что играйте за вашего злодея, сделайте его хладнокровным и смышленым, влезьте в его шкуру (если только это не лишит кабал всех шансов выжить) и ведите его, как игрового персонажа. В конце концов, вы ведь тоже собрались получить от игры удовольствие.

Приспешники во имя Прикола и Профита

Хороший Главный Злодей никогда не работает в одиночку. Даже самому безумному маньяку нужны подручные, чтобы бегать по поручениям, терроризировать местных жителей, добывать ингредиенты для его мерзостных полуночных ритуалов, и прочее в том же духе. Что еще важнее, бессмысленно тратить часы, создавая хорошо отполированного злодея, и сразу бросить его в схватку с игроками по принципу «победитель забирает все». В подобной ситуации нет драматической напряженности. Ваши игроки должны успеть возненавидеть плохого парня до глубины души, иначе его поражение ничего не будет значить. Если с ним обращаются как с «монстром», то ваш главный злодей станет всего лишь очередным крупным препятствием, «врагом недели». Требуется другой подход – такой, который набросает путь персонажей к главному столкновению. Лучший способ растянуть время между вступлением и кульминацией, во многих случаях, включает столкновения со слугами вашего злодея.

Подобная «наемная поддержка» зависит от природы и прошлого злодея. К услугам кардинала будут нижестоящие священники и союзники, а торговый «князь» держит в кармане моряков, торговых агентов и наемных головорезов. Далее подумайте о том, как эти подручные встретятся с кабалом. Очень невелика вероятность того, что они случайно наткнутся на него, представятся Слугами Злодея и начнут доставать мечи и плести заклятия. Более осмысленной будет ситуация, когда персонажи наткнутся на подручных, занятых каким-нибудь злодейством, прервут их и затем обнаружат связь с некоей «высшей» силой. Разумеется, это чудесно поворачивает персонажей против главного злодея: теперь у него есть основание посылать против кабала прислужников все большей силы и значительности. Чем ближе персонажи подберутся к своему главному антагонисту, разумеется, тем больше сил и возможностей будет у подручных. Каждая встреча будет все большим вызовом, и она же будет готовить сцену для еще большей.

У ваших подручных есть и какие-то отношения с главным злодеем, и эти отношения, возможно, повлияют на сюжет. Возможно, главный противник кабала послал, скажем, собственного брата в попытке разобраться с ним? Если так, то как он отреагирует на поражение брата – или на его смерть? Обозначив связь между господином и слугами, вы снабдите себя материалом для следующих историй, а этой добавите драматизма.

Союзники и Случайные Прохожие

Главные персонажи действуют не в пустом пространстве. У них есть друзья, возлюбленные, семьи, наставники и прочая, и кто угодно из их числа, если приспичит, может прийти на помощь – или сам оказаться под угрозой. Естественно, вам захочется отобрать некоторое количество таких союзников и хорошенько оснастить их собственными мотивами и личными чертами. Когда придет время, эти нити сюжета могут попасться в руки (или под ноги) вашим персонажам, придя с неожиданного направления. Вы думали, что поездка в Ньюкасл будет легкой? А выясняется, что ваша любовь-до-гроба Мэри родилась в Ньюкасле и сбежала из-под приготовленного для нее там венца, сбежала от брака с местным лордом…

Делая персонажей поддержки человечными, вы укореняете кабал в реальности вашего мира. В конце концов, одно дело, если злодей хочет раздавить под своей пятой Люксембург, и другое – если там живет бабушка персонажа игрока. Устанавливая связи между магами и миром вокруг них, вы заставляете игроков думать о чем-то, кроме себя самих. Кроме того, союзники, в реальность которых можно поверить, создают вашим игрокам больше возможностей для отыгрыша: если ваш кабал не общается ни с кем, кроме злодеев, трактирщиков и друг друга, то ваши персонажи вряд ли разовьются до полноценных личностей. Дайте им шанс и для какого-нибудь позитивного взаимодействия – оно может сотворить чудеса.

Возвращающиеся персонажи

Обитатели вашей хроники не истаивают в забвении, когда кабал покидает город. События, которые ваши персонажи привели в движение (оскорбление лорда, беременность служанки в кабаке, сожженная конюшня), не уходят просто так: лорд может попытаться отомстить, служанка может нарисоваться с ребенком на руках, а владелец конюшни может начать охотиться на кабал, требуя возместить ущерб. А вы бы не стали? Если предметы и события могут следовать за персонажами игроков, то и персонажи поддержки, конечно, могут делать то же.

Возвращающиеся персонажи служат прорисованными напоминаниями о том влиянии, которое кабал оказывает на мир вокруг. Все очень здорово, когда кабал подстрекает голландский город восстать против испанцев, но за этим приходят последствия – особенно если группа смоется из города до подхода испанских войск. Если, придя через год, они встретят

сожженные дома и обвиняющие взгляды, то пометка на полях вашей хроники внезапно приобретет новую важность. Останутся ли они, чтобы помочь восстановлению? Попытаются ли отомстить, или сбегут? Позволяя людям и местам развиваться вне основного действия вашей истории, вы предоставляете вашим игрокам все эти возможности, и многие другие.

Сеттинг

Сеттинг – это персонаж. Подумайте о зловещем замке, о гостеприимной деревне или о жестокой буре. Начнем с того, что люди склонны наделять места и вещи личностями; когда голову поднимает магия, подобного рода личные качества оказываются совершенно уместными.

Хороший сеттинг очень сильно меняет вашу повесть. Представьте себе безумие короля Лира без бури на пустоши. Пустой сцене (или игровому столу) недостает жизни; создайте для ваших искателей приключений интересные декорации и позвольте им в них вцепиться. Вам, конечно, не требуется превращать в ураган целый мир, но, куда бы ни шли ваши персонажи, создайте у них чувство окружающего пространства. Описывайте окружающую среду: ее вид, ее ощущение, расположение важных деталей пейзажа и общее впечатление, которое они создают – особенно если этот сеттинг важен. Настроение и тема (см. «История») во многом зависят от сеттинга (опять же, вспомните «Лира»), и от него же могут зависеть и броски кубиков. В конце концов, схватка под дождем – не то же самое, что бой при ясном свете дня! Пусть ваши персонажи почувствуют разницу.

Когда вы определились с тем, что хотите разместить на сцене, дайте сеттингу личность или мотивацию, как если бы он был еще одним персонажем. Это поднимет уровень интенсивности сцены: дерево стоит на страже, небо плачет. Сеттинг на фоне природы вряд ли будет обладать мотивами (хотя с этими вездесущими духами природы никогда нельзя быть уверенными). Зато у обитаемого может быть коллективное желание. Общество склонно складываться в нечто большее, чем просто совокупность индивидов. В зависимости от того, где вы разместили историю и чего вы от нее хотите, вы можете задать «мотивацию сеттинга» в дополнение к мотивациям персонажа: город ждет новостей о хворающей принцессе, роща жаждет своего ежегодного жертвоприношения… Ну вы поняли.

Естественно, такого рода вещами тоже можно злоупотребить. Если весь мир полон ярости, то ярость становится обычной. При соблюдении умеренности, однако, интересные сеттинги создают интересный мир – подобающую сцену для повести о магии.

Техники

If you’re inclined to art beware

Take care^ avoid all spivvish churls

Who despise our refined ideas.

In hailing yokels of art unaware

Refuse your art – be grudging

And don’t spend it till they beg for it.

- Anna Bijins, “Tisa Waste to Cast Pearls Before Swine”

Довольно теории. Поговорим о практике.

«Маг» - игра, требовательная к ведущему. Гибкость системы магии и чистый объем сеттинга могут заставить даже матерого Рассказчика развести руками в растерянности. С чего начать?

С людей.

Первая и самая главная вещь, о которой надо помнить, состоит в том, что вам не нужно вести *все*. Подберите элементы сеттинга, которые вас привлекают; попросите игроков предложить подходящую группу персонажей, а остаток мира отложите на потом. Вас никто не обязывает вести сразу весь мир.

Когда вы сосредоточите вашу игру на людях и их приключениях, задайте себе «гряду» (furlong) – кусок земли, который предназначен для засевания одним и тем же зерном или овощем. Много проще распахать и засеять одну гряду, чем возделать целое поле, и много легче вести ограниченную игру, чем пытаться запихнуть все, что есть в этой книге, в одну эпичную хронику. Ради выживания вашей игры и сохранения вашего рассудка, выберите что-нибудь, что вас интересует, и начните с этого. Позже остальное может приходить и уходить по вашему усмотрению.

Раздел «Зацепки сюжета и концепции» предоставляет новому Рассказчику несколько стартовых позиций. Пока же давайте обсудим некоторые техники, которые могут серьезно помочь, когда вы начнете игру.

Заметка Относительно Правил

Игровые системы определяют, что люди в вашей истории могут делать, а что – нет. К сожалению, некоторые игроки – и Рассказчики – настолько запутываются в правилах, что игра становится ушибленной на голову. Конечно, правила могут быть важны, но они – не более чем инструменты.

Штука в том, чтобы взять ровно столько правил, сколько нужно в вашей истории, а остальное оставить до каких-нибудь особых ситуаций… или вообще выкинуть в помойку. Эта балансировка зависит от вашего стиля игры и зрелости вашей группы. Группе новичков могут потребоваться «тренировочные колеса», а стая ветеранов отыгрыша может обойтись одним-двумя бросками кубиков за всю сессию.

Главы VI и VIII предоставляют различные системы, которые могут направить вашу игру. Некоторые более-менее важны, другие – не обязательны, а на какие-то можно вообще не обращать внимания. В конечном счете, то, какими системами вы пользуетесь, и то, насколько часто вы это делаете, лежит в ваших руках.

Список Рассказчика

- Прочитайте эту книгу. Если вы знаете другие полезные материалы, прочитайте и их.

- Решите, какую игру вы хотите вести, и, чтобы начать ее, спланируйте общий сюжет.

- Дайте вашим игрокам несколько наметок относительно типов персонажей (шпионы, подмастерья, одиночные маги, и т.д.). Не стесняйтесь критиковать или отвергать любого неподходящего персонажа.

- Выпишите в «шпаргалку» главных персонажей Рассказчика в вашем сюжете, их цели и основы их личности.

- Напишите или расскажите прелюдию к игре. Если вы амбициозны, создайте прелюдию для каждого аккаунта и проведите ее как сольную игру прежде, чем начнется хроника.

- Сохраняйте гибкость. Делайте необходимые заметки, чтобы не отставать от истории, но избегайте создания сценария для каждой сцены и сверхдетализированных карт (в процессе игры следовать по ним трудно).

- Поддерживайте ход событий и вовлеченность в них игроков.

- Следите за «дугой истории». Если она дрожит, сворачивайте события. Дальше вы сможете распланировать новое приключение с самого начала.

- После каждой сессии обдумайте то, что произошло, и поправьте свои заметки сообразно произошедшим в игре событиям и тому, как они повлияли на персонажей Рассказчика.

- Когда вы обдумываете следующую игру, делайте заметки, чтобы потом не забыть, что приходило вам в голову.

Documentum: Шпаргалка Синтии

Сеттинг: Уиткомб, маленькая деревня в южной Англии. Позднее лето – жаркое, дождливое, много зелени, много сельской жизни, скоро урожай.

Сюжет. Игра в кошки-мышки между тремя персонажами и партией. Чезарио должен персонажам денег; Мэри живет на ферме, где они остановились купить еды.

Настроение: комедия. Тема: Ты не сможешь прятаться вечно!

Мэри Приор. Молодая, импульсивная, одинокая. Любит животных, не любит людей. Мотивы: присоединиться к зверям и сбежать из дома; спасать животных из беды. Слабости: не приспособлена к обществу, бедна, пахнет животными. Сильные стороны: могущественные заклинания Сферы Жизни, сродство с животными, союзники, красивая.

Арете 4, Жизнь 3, Разум 2, Дух 2.

Запасы кубиков: Инициатива 5, Уклонение 6, Рукопашный бой 4, Восприятие 7.

Чезарио Дурак. Очаровательный бродячий актер. Бабник, акробат, соблазнительный, очень хорошо вписывается в общество. Мотивы: хорошо проводить время; переспать с кучей девок; набить кошелек. Слабости: похотлив, беспечен, самолюбив, постоянно в бегах. Сильные стороны: везуч, очарователен, восприимчив, быстр, очень красив.

Арете 4, Связи 2, Энтропия 2, Жизнь 2, Разум 2.

Запасы кубиков: Инициатива 8, Уклонение 7, Акробатика 7, Рукопашный бой 6, Фехтование 7.

Епископ Мальчезе. Французский священник. Преследует Чезаре за соблазнение тайной любовницы епископа (Козетты). Предположительно «моральный» лидер: провоцирует гонения против странствующих актеров. Мотивы: поймать и наказать Чезаре; самому выглядеть хорошо. Слабости: лицемерен, склонен к навязчивым идеям, связан с Церковью, так что вынужден поддерживать имидж. Сильные стороны: много шпионов и союзников, вовлечен в сюжет Вилленцио, обаятелен, богат.

Арете нет (не маг).

Запасы кубиков: Инициатива 4, Уклонение 5, Влияние 7.

Обустройство сцены

Атмосфера сильно меняет мир – не только дух игрового мира, но и само игровое пространство. Сессия, проведенная в переполненном зале конвенции, будет заметно отличаться от той, что прошла во мраморном амфитеатре. Хотя место встречи вашей группы может и не быть в вашей власти, вот несколько вещей, которые вы можете сделать, чтобы задать подходящий настрой до начала собственно игры.

- Приглушите свет. Если можете, используйте свечи, если нет – рассеянное освещение. Грубый искусственный свет создает атмосферу современности – для истории, проходящей в 1998 году, он годится, для истории 1498 года – нет.

- Включите музыку. В приложении есть обширный список исполнителей, которые подходят к хронике Крестового Похода Чародея. Сделайте звук негромким и подберите музыку под настрой, который хотите задать.

- Декорации – отличная штука, если вы можете их добыть. Разжиться гобеленами, гаргульями, старинными томами и свечами несложно, если вы реконструктор, но может быть проблемой для остальных. Декорации не столь уж необходимы, но они действительно дополняют атмосферу.

- Потратьте минутку на то, чтобы создать настроение. Когда все будут готовы, попробуйте на минуту выключить свет, чтобы создать настроение. Это хорошо работает, как и зачитывание короткого вступления из заготовленного «сценария». Что бы именно вы ни сделали, отделите начало игры от обыденного собрания. Очень трудно «ограничить освященное пространство», если, когда вы начинаете, у кого-то рука в пакете чипсов.

Шпаргалка Рассказчика

Когда игра началась, легко запутаться в ходе вещей. Традиционно «мастера игры» носят с собой большие блокноты, полные таинственных каракулей. К сожалению, найти нужную информацию в груде бумаги может быть сложно. Однако сводка важных вещей, влезающая на страницу или две, может невероятно ускорить игру.

По крайней мере, вы захотите выписать имена важных персонажей Рассказчика, их основные мотивы, слабости и важные Запасы Кубиков (см. Главу VII). Если имеет место важный сеттинг или момент сюжета, стоит отметить и их. Некоторые Рассказчики могут провести игру, не имея ничего, кроме чистого листа. Но в долговременной перспективе вы захотите вести более детальные записи; и даже тогда некоторые пометки на тему самых основных вещей сделают вашу задачу много легче.

Вначале спланируйте вещи так, как если бы персонажи игроков не существовали. Это Мэри; это епископ; вот Чезарио, и вот что они бы делали, если бы никто не встал на их пути. Естественно, персонажам игроков только и надо, чтобы встать на чьем-нибудь пути; таким образом завязывается конфликт. Перед каждой сессией переписывайте свою шпаргалку, чтобы отобразить влияние кабала. Мотивации будут меняться. Возможно, Мэри подружится с оборотнем из кабала и решит присоединиться. Возможно, Чезарио западет на ведьму игрока. Вполне возможно, что епископ объявит войну против всех, особенно если его планы уже терпели крах раньше. С началом каждой новой игры шпаргалка обрисовывает воздействия игроков на свое окружение, и она же предоставляет вам нечто вроде сценария для следующей главы.

Импровизация

Маг – это игра движения. Попытка прогнать сессию по заранее заготовленному сценарию обречена. Так что же делать Рассказчику? Как вы можете вести эпопею с темой, настроением и драмой, не пытаясь спланировать следующую битву при Тьюксбери?

Импровизируйте.

В Комедиа дель Арте (действе, до которого в 16 веке возвысились ранние драма и действа бродячих актеров) исполнители работают без сценариев. Каждый берет роль типового персонажа (с предустановленными мотивами и личностью), и вместе они рождают простой сюжет. Держа в уме этот сюжет, труппа импровизирует сообразно персонажам. В результате, можно надеятся, получится знакомая, но увеселяющая история. Отыгрыш ролей имеет некоторое сходство с Комедиа. Он не столь требователен, но ключевые составляющие те же. Каждый игрок – включая вас – принимает роль персонажа с определенными показателями и навыками. Каждый импровизирует в рамках сеттинга, и труппа становится собственной аудиторией.

Секрет хорошей импровизации таков: «Познай своего персонажа». Если вы – Рассказчик, это означает знать сеттинг, его персонажей и силы, которые двигают историю вперед. Отсюда и шпаргалка, и другая информация, упомянутая ранее в этой главе. Если вы знаете, кто что делает, с кем и где, вы можете рассказывать историю много более свободно, чем если бы приковали себя к сценарию.

Когда вы создали себе набросок из этой информации, работайте с ним. Смотрите за вашей партией, обыгрывайте их действия, реагируйте соответственно мотивам ваших персонажей и старайтесь направить сюжет к кульминации и разрешению. Если вы чувствуете внезапные приливы вдохновения, следуйте им, даже если для этого требуется отбросить ваши прошлые планы (разумеется, если упомянутое вдохновение будет не очень дурацким). Подобный образ действия пугает – но и волнует, и к тому же имеет меньше шансов провалиться, чем туго скрученное сюжетом описание.

Импровизация – это и талант, и навык. У некоторых получается лучше, чем у других, и всем, чтобы втянуться, нужно немного практики. Полезно провести с каждым игроком прелюдию (Глава IV), чтобы создать себе ощущения для импровизации и установить связь между собой и игроками. Когда все это сделано, вы сможете импровизировать относительно легко.

Описание

Как и любой хороший сказочник, Рассказчик должен передать ощущение места и атмосферы. Ваши описания переносят вашу партию в ваш воображаемый мир, так что вам захочется сделать эти впечатления настолько живыми и возбуждающими, насколько возможно.

У некоторых есть естественный талант выразительности; другим для этого приходится немного потрудиться. Таланты, которые вы приносите в игру, принадлежат только вам; мы, однако, можем предложить вам несколько подсказок для лучшего описания.

Нарисуйте сцену в уме и опишите то, что видите. Ничто так не убеждает, как Рассказчик, который «верит» в историю, что он рассказывает.

Сосредоточьтесь на чувственных описаниях («Воздух плотный и смердит разложением»), а не географических измерениях («Зал 10 футов шириной и 50 футов длиной, каменный»).

Позвольте настроению просочиться в ваши описания («Бессчетные века давят на эти камни, и вы чувствуете вес каждого из них»), или же, наоборот, позвольте вашим описаниям создавать настроение.

Встаньте! Пройдитесь! Войдите в историю! Посмотрите в глаза каждому игроку и показывайте ему, что видит его персонаж. Если вы выглядите скучающим, то скучать будут и ваши игроки.

Поглядывайте в словарь синонимов (не в процессе игры!). Чем богаче ваш словарный запас, тем лучше вы сможете подобрать верное слово к верному случаю.

Когда чувствуете вдохновение, пишите красиво впрок; когда вам будет не хватать слов, пользуйтесь этими запасенными шпаргалками.

Переключение между персонажами (Crosscutting)

Кабалы оказываются разделенными. Такое случается. Когда такое случается, то вам захочется поддерживать игру, переключаясь то на одну группу, то на другую. Никто не хочет часами сидеть без дела, пока свои роли отыгрывает кто-то другой.

Техника проста: ведите две разных сцены одновременно, в драматические моменты переключаясь между ними. Если возможно, подтасовывайте их так, чтобы либо (А.) две сцены сошлись вместе (скажем, погоня, которая проносится сквозь пиршество), либо (Б.) две сцены дополняли друг друга (скажем, в одной сцене обнаруживается улика, которая указывает на барона в другой сцене). Не тратьте слишком много времени на какую-то одну сцену – поддерживайте ход событий. Переключение может быть штукой непростой, но, если с ним умело обращаться, оно не только поддерживает ход действа, но и позволяет вам нарастить напряжение, переключившись как раз в нужный момент. («Кестрал, ты пригибаешься, пока кони проходят мимо. Внезапно один из всадников останавливается. А тем временем на пиру…»)

Обычно вам не захочется долго держать персонажей порознь. Если разделение оказалось очень серьезным (одна часть на Суде Огня, другая – в охотничьем доме короля Генриха), то вам, возможно, захочется подобрать Рассказчика – помощника, особенно если партия, вероятно, еще на некоторое время останется разделена. Найдите кого-то, кому доверяете, коротко введите в курс дела (особенно если в его смену должно случиться что-то действительно важное) и позвольте ему увести игроков в другую комнату. Время от времени справляйтесь у нее, чтобы удостовериться, что вы оба ведете в одном направлении. Рано или поздно маги воссоединятся, иначе игра окажется расколотой и у вас будет две хроники вместо одной.

Предзнаменования

Один из величайших споров философии Возрождения – это спор о Судьбе и Свободной Воле. Некоторые авторитеты настаивают на том, что Сущее предопределено, а другие утверждают, что люди сами повелевают своими судьбами. Маги тоже спорят на сей счет. Стоит отметить, что Творение поддерживает неясность по этому вопросу. Некоторые события, кажется, поддерживают Свободную Волю, а другие отдают предопределенностью.

В качестве Рассказчика вы знаете, что верны обе идеи. Игроки, разумеется, вольны делать что хотят, но вы все равно направляете ход событий по предопределенному курсу. Предсказывая некоторые события, размещая намеки о будущем, вы привносите в их жизнь Судьбу. Разумное предсказание может дать вашим персонажам подсказки, предупреждать их об опасностях или заводить их в ловушки. Это все особенно кстати, если у вас в кабале есть Провидец: его видения часто определяют путь, по которому последуют чародеи, путь, который вы можете формировать сообразно своим нуждам.

Символизм играет в предзнаменованиях важную роль. Творение редко бывает прямолинейно. Когда вы решите подкинуть намек на приближающиеся события, выберите

сообразный символ и оставьте его на виду. Особенно хорошо это работает с пророчествами и знамениями, поскольку такого рода вещи никогда и не бывают буквальными. Если, например, Синтия захочет предупредить тер Хорста о четверых магах, которые за ним следуют, она может внести в историю четырех воронов, которые внезапно упадут с небес и порвут на части зайца. Если игрок тер Хорста хоть немного умеет понимать намеки, после такого Экстатик начнет оглядываться через плечо!

Как и все остальное, предзнаменования можно довести до абсурда. Придержите их до особых случаев. Помните, однако, что много народу в эту эпоху верят, что «и в падении воробья видна рука Провидения». Время от времени подбрасывайте фальшивые знамения, просто чтобы вашим игрокам было над чем подумать. В конце концов, магус видит этот мир как одно бесконечное сообщение, а никто не говорил, что это сообщение должно быть всегда правдиво…

Символизм

В эпоху Темной Фантастики символично все. Так исторически сложилось, что искусство, литература и рассуждения этого времени напичканы аллегориями. Оккультная (дословно «спрятанная») мудрость погребена в сокровищнице символов: некоторые виды знания слишком драгоценны, чтобы проявлять их открыто, особенно если существуют те, кто убьет вас ради них. Наконец, Божество говорит посредством знамений и знаков; умный сможет разгадать волю Господа, а дурак этого и не заслуживает.

В вашей игре символизм помогает вам установить настроение и тему. Время от времени он поможет вам и передать информацию: проницательный игрок, возможно, сумеет почерпнуть важные намеки из символов, которые вы используете. Вплетайте такого рода вещи в окружающий пейзаж (колючая живая изгородь), персонажей (три сестры, прядущие нить), погоду (приближающийся шторм), описания («Его глаза напоминают вам запертый склеп»), события и знамения (белый сокол пожирает змею), даже диалоги («Ваши слова, сэр, похожи на вопли из реки Леты»). Пускай игроки угадывают, что вы имели в виду. Если они не сумеют – ну что ж…

Детальное описание символов не влезло бы в эту главу; кроме того, есть много хороших книг по теме (см. «Ресурсы» в Приложении), некоторое количество символических объектов в разделе «Инструменты» в Главе VIII, и маленькая, но полезная вкладка в «Книге Миров» (стр. 46 – 47). Символические тексты хороши и для того, чтобы поломать голову. Большинство включает мифы, привязанные к конкретным символам, и эти легенды могут вдохновить вас на несколько собственных мифов.

Мир Магии

Ваша реальность, сэр, это чушь и галиматья, и я искренне рад сказать, что я совершенно не имею с ней сцепления!

- Барон Мюнхаузен, «Приключения Барона Мюнхаузена»

О да, сэр, мы направили вас по течению. У нас под рукой есть все инструменты хорошего Рассказчика. Как же мы используем их в игре «Маг: Крестовый Поход Чародея»? Рассказывание истории? Столь плотное, сколь вам хочется. Правила? Так мало, как только возможно.

Это может показаться невозможным. Система магии так гибка, а главы правил так громадны, что «Маг» кажется похожим на испытание огнем. Но внешность может быть обманчива. Если у вас есть хорошая партия и воображение, то Путь Магии намного ровнее, чем кажется.

Сотворение Искусства

В «Маге» (как в настоящей магической теории) Искусства текучи, ограничены только волей, знанием и оковами неверия. Соответственно, правила довольно открыты. В понятиях истории, заклинания творятся посредством ритуалов; в игровых понятиях, они подчиняются Сферам (см. детали в Главе VIII). Магус использует свои инструменты и концентрацию, игрок использует Сферы и стиль магии. Далее он делает бросок, а вы описываете результат.

Открытость системы магии может озадачить кого-то, кто привык к «спискам заклинаний» и «уровням опыта». Некоторые игроки могут попытаться извлечь преимущество из этого замешательства и гибкости, попытавшись подчинить игру. К счастью, Глава VIII предоставляет вам несколько «направляющих»: весьма обширный список разных трюков и Сфер, которые вам нужны, чтобы их совершать; раздел «как творить сложную магию»; список обыденных и вульгарных действий; наконец, Бич. Со всеми этими составляющими у вас вряд ли будет много проблем.

Когда вы к этому привыкнете, рассказывать истории с магией станет легко. Когда мистические волны начинают закручиваться в водоворот, подчеркните чудесность этого обилием описаний и символов. В конце концов, это сумерки Высокой Магии, так что наслаждайтесь этим. Искусства могут быть чем угодно, но не обыденностью.

Если возникает проблема с урегулированием правил, справьтесь с таблицей Типичных Магических Действий. Если там нет ничего, напоминающего то, что творит игрок, проверьте описания Сфер или раздел «Мешок с Заклинаниями». Если ничего не подходит, имейте в виду две вещи.

- Чем крупнее заклинание, тем труднее его совершить (в игровых понятиях, оно потребует много успехов и, возможно, более высокой сложности), и…

- Чем меньше заклинание нравится Рассказчику, тем труднее его совершить.

Не пользуйтесь последним рассуждением, чтобы мучить игроков: если они ведут себя честно, то и вам тоже стоит. Однако оно – ваша Большая Палка. Если игрок совершенно и абсолютно точно хочет попробовать сделать что-то, чего не хотите вы, просто сделайте это почти невозможным. Магия – не точная наука, и в особенности в хаотичном мире Темной Фантастики.

Хороший отыгрыш должен производить обратный эффект. Если игрок сооружает действительно классное заклинание и отыгрывает его от и до, сделайте ему какую-нибудь скидку. Возможно, оно автоматически оказывается успешным, или игрок получает уменьшение уровня сложности. Возможно, эффект оказывается сильнее, чем ожидал маг; в игровых понятиях, он получает один-два дополнительных кубика к своему запасу. Делая акцент на истории, а не на правилах, вы можете отбросить перечисление сверхспособностей и поощрить креативность вашей партии.

Но одного вам стоит держаться твердо. Магия не «случается» просто так. Магус должен направить свою концентрацию посредством ритуала того или иного рода. Когда игрок хочет, чтобы его персонаж сотворил какое-то заклинание, спросите, что именно маг делает, чтобы стало так. Пусть игрок опишет сотворение заклинания и эффект, который рассчитывает получить. Вы можете «подкрасить» заклинание толикой Резонанса, если сочтете нужным. Финальный результат остается на ваше усмотрение.

Резонанс

Не бывает магия и бесстрастной. Облик, который она принимает, сильно зависит от намерений заклинателя. Хотя силы, стоящие за магией, могут быть морально нейтральны, эффекты этих сил приходят на неких носителях, а носители обладают своим духом. Насколько могут судить во времена «Крестового Похода Чародея», магия – это маг, а маг – это его магия.

Фанатам линейки «Маг: Восхождение» стоит заметить, что современное понятие о магии как о силе, не имеющей морали, этому сеттингу совершенно чуждо. Концепции вроде релятивизма и экзистенциализма появятся лишь через несколько веков в будущем. Идея магической моральности не ограничивается и религиями Бога-Отца: индуистско-буддистское понятие кармы и языческие концепции гордыни и троекратного воздаяния зародились за века до христианства. Если коротко, то Резонанс – это не какая-нибудь добренькая фигня, а магический закон.

В понятиях истории, Резонанс придает оттенок и вкус магическим действиям. Заклинание, сотворенное во гневе, окажется более жестоким, чем то, что было сотворено из любви; действие, пропитанное гордыней, окажется раздуто пропорционально гордости мага. Заклинание пламени, сотворенное скромным учеником, может зажечь одну свечу, но, произнесенное гордым магистром, зажжет все свечи в большой комнате. Если кто-то из этих двоих взмахнет руками во гневе, то же самое заклинание может расплавить каждую свечу в комнате во внезапной огненной вспышке. Резонанс также отображает душу заклинателя. Найтшейд, зажигая свечу в комнате своего ребенка, вызывает к жизни маленький теплый огонек; маг смерти Каспар, напротив, призовет холодное, черное пламя. В игровых понятиях, броски и Сферы для всех пяти вариантов будут совпадать (Силы 3, Основы 2). Разница заключается в истории, которую вы рассказываете; в том, каким именно образом вы делаете магию живой.

В большинстве случаев магия «подчиняется» желаниям заклинателя и следует велениям запаса кубиков; иногда, однако, Резонанс «прорывается» в заклинание, делая вещи, которые маг не предполагал, или отображая его эмоциональное состояние. Возможно, Каспару на самом деле хотелось зажечь теплую, яркую свечу, но отметины Смерти так въелись в него, что его магия вместо этого зажгла холодное пламя. Подобным, довольно очевидным, образом вмешиваясь в действие мага, вы добавляете повести драматизма и открываете двери настроению, теме и зацепкам для сюжета. Может быть, Рассказчик Каспара почувствовал раздражение от пренебрежительного отношения алхимика к жизни и решил использовать Резонанс, чтобы подчеркнуть холодную душу мага. Возможно, инцидент станет шоком для Каспара и побудит его одуматься. Возможно, Каспар и предпочитает холодное пламя. В любом случае, дуга истории набирает скорость.

В большинстве случаев вы можете оставить описание эффектов магических действий игрокам, или же представить их наиболее очевидную форму (во всех пяти случаях получится одно и то же простое пламя). Однако, когда обстоятельства игры (или поведение игрока) предполагают более драматичный подход, вы можете «подправить» эффекты заклинания, чтобы они соответствовали случаю. Если хотите, можете даже подкорректировать результаты, сделав эффект заклинания больше или меньше, чем предполагал бросок кубиков.

Когда вы меняете заклинание Резонансом, используйте здравый смысл, символизм и рассудительность. Смотря на игрока, вы можете составить хорошее представление о намерениях мага, и затем придать магии форму сообразно вашим нуждам. Помните и о том, что Резонанс не всегда оказывается наказанием: альтруистическое поведение может вызвать позитивные эффекты так же легко, как жадность или гнев вызывают негативные. Если вся эта тема кажется слишком сложной, можете игнорировать действие Резонанса, но, креативно вводя его в историю, вы можете добавить к ней новый уровень волшебности и таинственности.

Искания и Даэмон

Каждый маг обладает разделенной душой: «человеческой» составляющей и Даэмоном (см. Главы I и IV). Эти две стороны личности чародея редко уживаются мирно; конфликт между ними и побуждает мага расти.

С позиции Рассказчика вы можете подходить к Даэмону тремя способами: игнорировать его как всего лишь Черту Дополнения; периодически вводить Даэмона в повествование как «голос из тени»; или же отыгрывать каждого Даэмона как полноценный персонаж. Первый и последний варианты могут убить многие хроники – слишком мало или слишком много. Средний вариант позволит вам время от времеи направлять игрока, при этом не перевешивая живых персонажей.

В любом случае, вам захочется разбираться с Даэмоном начиная с соответствующей Сущности (см. Главу IV). Отсюда играйте с ней, как если бы этот дух был персонажем; Сущность поможет определиться с мотивами Даэмона. С помощью периодических подпиныванний от Мистической Самости вы можете заложить семена для многих повествований. (См. два простых примера в Прелюдии).

Когда магус сталкивается со своим Даэмоном в ходе Искания (см. Главы I и IV), разделенная душа встречается в месте грез, где конфликты становятся верстовыми столбами. Когда, в понятиях игры, игрок хочет приобрести новую точку Арете, вы можете решить отправить его в Искание – игру на одного персонажа (см. ниже), где магус сталкивается со своими самыми глубинными конфликтами.

В течение своей жизни магус сталкивается с десяти «покоями» - один на каждую точку Арете. В каждом «покое» ожидает испытание; с каждым новым покоем эти испытания становятся сложнее. Высшие степени просветления почти невозможно достичь, и их освоение может потребовать не одну жизнь. Каждое Искание приводит мага в «покой» и ставит его перед следующими шестью шагами:

- **Посвящение** начинает его странствие. Чародей проходит сквозь некие символические врата, которые ведут собственно в покой.

- **Помеха** представляет собой первый вызов, где страхи искателя проявляются в символической форме и говорят ему: «Ты не пройдешь!» Для того, чтобы пройти этот шаг, часто требуется бросок Силы воли.

- **Испытания** предлагают препятствия, которые вводят искателя в ужас, и одновременно ставят перед ним задачи, которые он должен преодолеть. Примерами может быть утес (с которого надо прыгнуть), огонь (по которому нужно пройти) или другие символические барьеры. В понятиях игры этот шаг тоже может потребовать броска Силы воли, но в идеале игрок должен отыграть испытание сообразно своей роли, а не оставлять его кубикам.

- **Выбор** вынуждает мага принять решение в ходе Испытания. Это решение заканчивает пребывание в «покое» и либо проводит мага сквозь него, либо отправляет его назад «домой».

- **Принятие** – это верный выбор, и это не всегда тот выбор, который легче. Ищущий должен встретиться со своими глубинными конфликтами, часто – оставить вещи, которые он любит, или принять вещи, которых боится. После этого **Завершение** приносит Прозрение и заканчивает странствие. Вдохновение может продержаться несколько дней; Арете остается насовсем.

- **Отвержение** означает, что магус еще не готов. По какой-либо причине он проваливает тест и вываливается обратно в смертный мир, неся какую-то травму в качестве напоминания о его потере. Отметина **Поражения** держится часы или дни после этого, и она может быть чем угодно от слез до безумия. Чем выше уровень Искания, тем выше цена неудачи, и тем дольше она держится. Как говорится, чем выше лезешь…

Даэмон оказывается Стражем и Проводником в испытании. Каждый раз, как искатель чает обрести новый уровень Арете, он должен вновь пройти сквозь каждый из «покоев»; каждый раз, как он это делает, испытание меняется неким неочевидным образом: легко можно пройти его один раз и потерпеть поражение в следующий раз, как вы окажетесь в этом «покое».

Книга Зеркал, пособие Рассказчика по «Магу, намного более детально разбирает Искания (стр. 53 – 55). В ваших интересах, однако, сделать Искания как можно более драматичными и проблемными. Череда суровых испытаний не только создает мощную повесть, но и вынуждает игрока думать о своем маге как о чем-то большем, чем машинка для фаерболов. Классический фольклор полнится историями подобных испытаний. Разве для вашей истории подойдет что-то меньшее?!

Другие Виды Игр

Есть больше одного способа примерить шкуру мага. Несколько вариантов на тему стиля игры потребуют от вас в качестве Рассказчика некоторой гибкости. Как и со всем прочим, с этими вариантами возможны перебор и злоупотребления, и они могут угробить уже сложившуюся хронику. Разделы «За чем следить» упоминают несколько ловушек; если вы видите, что происходит нечто в этом роде, прервите эксперимент и вернитесь к обычному стилю игры. Эти предложения предназначены расширить вашу игру, а не развалить ее.

Кроссовер

Невидимый Мир прямо-таки кишит возможными друзьями, врагами и осложнениями. Странники теней, маги пересекают пути и скрещивают клинки со всевозможными обитателями ночи. Кроссоверная игра объединяет чародеев с вампирами, оборотнями всяких мастей, духами и феями. Таинственная природа и замысловатые собственные дела этих персонажей обещают богатый материал. Кто сможет устоять против истории о войне Тремер с Герметиками, или о Расколе, или о падении кошек-оборотней Сейликан, или о замке, кишащем Спектрами?

Книги из следующего списка содержат много сведений для связанных игр: Crusade Lore, Vampire: The Dark Ages, Bastet, Dark Ages Companion, Dreams and Nightmares, Axis Mundi: The Book of Spirits, а так же книги правил для других игр компании White Wolf.

За чем следить. *Панибратство*. Создания ночи должны оставаться таинственными друг для друга. Тем не менее, многие игроки упорно играют так, словно все обитатели ночи принадлежат к одной большой, дружной и хорошо осведомленной семье. Препятствуйте подобному, сосредотачиваясь на атмосфере в противовес «названиям брендов» и осаживая игроков, которые игнорируют пропасти между «семьями».

Высокий сюжет / Низкий сюжет

Контраст – штука веселая. Разместив рядом разные вещи, вы получаете свежие возможности и по-новому освещаете старые истории. Типичный для этого времени литературный и театральный ход – сочетание высокого сюжета и низкого сюжета – создает контраст между высокородными персонажами, занимающимися великими делами, и их низкорожденными приземленными аналогами. Обе истории переплетаются и поддерживают (или подрывают) одна другую.

Чтобы вести хронику с высоким плюс низким сюжетом, предоставьте вашим игрокам создать два набора персонажей – магов и их спутников, или высокородных персонажей и крестьян. Обе

группы сосуществуют, но редко участвуют в совместном приключении. Возможно, они – соседи по Ковенанту, родному городу или сюжетной линии. Заложите между группами несколько общих сюжетных нитей и после этого ведите их, чередуя игровые сессии. Одну неделю знатные персонажи стремятся к своим высоким целям; в другую публика с нижнего конца стола занимается своими делами. Время от времени позволяйте игроку вступить между персонажами и представить крестьянина обществу вышестоящих на сцену – другую. Если вы действительно амбициозны (а ваши игроки исключительно хороши в отыгрыше), позвольте им вести оба набора персонажей в одной истории.

За чем следить. *Перебор*. Когда оба персонажа надолго остаются на одной сцене, один или оба сюжета страдают. Пусть «встречи» будут краткими. *Метаигра*. Если слуга знает о делах хозяина, их игрок позволяет слишком большому количеству «привилегированного знания» переходить между персонажами. *«Синдром пушечного мяса»*. Если игрок использует обоих персонажей как продолжения друг друга, а не как разных людей, то вся затея проваливается.

Один – Два Игрока

Идеальный метод для проведения Исканий, предысторий, свиданий и приключений с разделенной партией. Просто выделите время, когда вы встретитесь с одним или двумя выбранными игроками и проведите историю, которая будет вовлекать только их персонажей. Таким образом вы сможете управляться с личными сюжетами, не отнимая игровое время у других игроков. Отличный способ поощрить личный рост и провести время, пока вся группа целиком встречаться не может. Подобная игра, если отыгрыш был хорошим, может принести награду в одно очко опыта и дополнение к текущей сюжетной линии.

Другой вариант – игра по переписке, и по сути она представляет собой игру на одного-двух игроков в письменной форме. Вы записываете то, что происходит, и передаете это другому игроку (или игрокам). Все по очереди описывают, что делает их персонаж, и передают это вам. Вы вносите дополнения, после чего круг продолжается. По переписке можно играть с помощью блокнотов, по e-mail или при помощи обычных писем.

За чем следить. *Монополизация*. Если один игрок получает слишком много внимания (и опыта), остальным это может не понравиться. *Изоляция*. Вы (или игрок) можете оказаться так поглощены «мини-историей», что утратите сцепление с остальной игрой. *Охота на очки*. Жадный игрок может воспользоваться этой возможностью, чтобы набрать больше очков опыта, чем у всех остальных игроков.

Живой Отыгрыш

Когда вы встаете из-за стола, одеваете костюм и «говорите речи», вы переводите игру на совершенно новый уровень. Живой отыгрыш (LARP, Live-Action RolePlaying или просто ролевые игры) очень популярен среди публики, которая не хочет ограничивать свое воображение стенами гостиной. Так что, пока вы не злоупотребляете фехтованием и каскадерскими трюками, нет причины не играть в «Крестовый Поход Чародея» «вживую». Конечно, магия останется воображаемой, но для игроков вообще типично хорошее воображение.

Конечно, магия является самым большим препятствием для живой ролевой игры по «Магу». Сама по себе гибкость правил для Сфер чуть ли не требует отдельного Рассказчика для каждого игрока. Если вы решили перевести вашу хронику на «живой» уровень, мы предлагаем следующие варианты.

Избегайте проверки Черт посредством полного и продуманного отыгрыша роли.

Сведите использование магии к минимуму, играйте чародеями слабой силы, или и то, и другое сразу.

Держите наготове копии листов персонажа и таблиц соответствующих Сфер, выдайте каждому по несколько кубиков; далее просто проводите творение заклинаний или проверки Черт обычным образом, а результаты описывайте и отыгрывайте.

Доверяйте своим игрокам, даже если вы не присутствовали при действии и не можете оценить результат. Игрокам, в свою очередь, лучше не творить ничего сильно зрелищного в отсутствие Рассказчика.

Наберите несколько Рассказчиков – помощников, введите их в общий курс сюжета и предоставьте им действовать.

Не позволяйте партии разрастаться – обычно не больше 10 человек. По крайней мере, ограничьте себя десятью магами; в конце концов, Пробужденные не особо многочисленны.

В большинстве городов уже есть сообщества ролевиков или реконструкторов, или какие-то тематические места либо мероприятия. В некоторых уже есть «правила для магии», и в этом случае вы можете использовать предложенные системы вместо тех, что есть в книге, и просто прибавить к той игре антураж «Крестового Похода Чародея». Компания «White Wolf» не несет за вас никакой ответственности, если вы решите так поступить. И, кстати, живой отыгрыш может быть очень прикольной штукой, но он может создать несколько реальных проблем в дополнение к обычным игровым вопросам.

За чем следить. *«Синдром Сатаниста»*. У многих при виде чужой игры возникает неправильное впечатление того, что группа является «сатанистским культом». В некоторых городах это может быть серьезной проблемой, особенно если игроки немножко чересчур вживаются в роль. *Общение с властями*. Блин, ну сколько раз повторять: «Драться не надо, лазать по канализации не надо, нарываться на проблемы с местными жителями – не надо»?! Ну вот, мы опять это сказали. *Споры о правилах*. Для опытных игроков это не проблема; некоторым, однако, обязательно надо поспорить о каждом сомнительном моменте каждого заклинания. Если ваша партия с таким не справляется – не надо пытаться. *Хаос*. Живой отыгрыш живет своей жизнью, и эта жизнь может принять странноватые формы – возможно, слишком странные для вашей хроники. *Обилие работы*. Если ваша партия не состоит из четырех-пяти человек, то вы захотите помощи в ведении «живой» ролевой игры. Один человек со всем не справится, даже не пытайтесь. Смотрите выпущенную «White Wolf» линейку «Mind Eye’s Theatre» по вопросам правил для живого отыгрыша и вариантов не-магических игр.

Одноразовые истории

Альтернатива продолжительной хронике. Вы можете собрать группу персонажей в одной самодостаточной истории, дать им конкретную задачу, отыграть ее и закончить историю чисто и аккуратно. Если вам захочется продолжить, всегда можно провести вторую серию… Этот вариант идеален для партий «на один раз», кроссовера, живого отыгрыша, пробных игр и возможностей отдохнуть от основной хроники.

За чем следить. Да ни за чем, наслаждайтесь!

Концепции и Зацепки Сюжета

Хорошей истории нужна очень хорошая завязка – что-нибудь, что затащит ваших игроков в действие. Старый сюжетный ход с «дракой в таверне» выдохся, как старое пиво. Вам нужно с

первых строчек загрести в нее вашу партию и с нее же ткать историю. Пусть она будет короткой. Пусть она будет затягивающей. Пусть она будет значимой для дальнейшего сюжета.

Начнем?

- Ученичество. Каждому чародею нужно обучаться Искусствам. «Истории Учителя» могут включать группу студентов (игроков), собственного подмастерья игрока, или чьего-то еще проблемного ученика. «Этот лезущий не в свои дела паршивец спер мое сокровище!»; «Итак, ты воображаешь себя волшебником, не так ли?»; «Учитель мертв – что же теперь делать?».

- Архимаг. Даже архимаг может встретить вызов. Игра действительно «высокого уровня» может включать древних великих мастеров как участников «группы поддержки» или даже персонажей игроков. «Ты отделяешь город от разрушения»; «Лишь истинно мудрый сумеет – прочие сгинут»; «Наконец-то, после стольких лет, мы снова встретились…».

- Комедия. Все хорошо, что хорошо кончается. А до тех пор вообще все хорошо. Комические выходки служат отличными «местами отдыха» между более мрачными повестями, но даже легкий фарс поначалу может казаться смертельно серьезным. «Что значит, ты его потерял?»; «Не изображай невиновность – ты растлил мою невесту!»; «Твоя жизнь не стоит ломаного гроша, если ты не выполнишь следующее…».

- Вера. Слишком легко изображать религию в роли злодея. В эти темные времена, однако, вера – это маяк и направляющая рука, которая часто сильнее любого меча. «Я не предам своего Бога!»; «Конечно же, просить о подобной жертве – это чересчур?..»; «Вот, позвольте мне предложить прибежище».

- Высокое Приключение. Снесите стены и штурмуйте замок! Седлайте драконов и летите! Разгоняйте тьму боевыми кличами, и пусть звон мечей сам рассказывает повесть. «О да, мой сеньор, сим я клянусь следовать за тобой»; «Враг у ворот!»; «Есть лишь один шанс… но он точно окажется роковым».

- История. Ваши маги помогают творить историю – или менять ее, - когда они сопровождают некую ключевую фигуру в значительной миссии. «Пойдемте со мной к Городу Золота!»; «Помоги мне расписать капеллу! – Ну разумеется, маэстро»; «Я обнаружил путь в Индию, ваши высочества…»

- Ужас. Чума, пытка, война, обитатели ночи – этот мир просто переполнен ужасами, если вам хватает смелости на них смотреть. Подлинный страх опирается на беспомощность, так что, когда вы начнете, отрежьте кабал от большей части ресурсов. «Я приговариваю тебя как ведьму – взять ее!»; «Боже мой, что со мной происходит?..»; «Ад не таков, как о нем говорят – он хуже».

- Интрига. Заговор и контрзаговор – в этом мире вы не можете верить никому! Повести о тайных сговорах требуют некоторого количества заговорщиков, сеть выгод и интересов, а так же причину держать все дело в тайне. «Ах, вы не встречали любовницу короля…»; «Что ж, давайте немного поднимем ставки…»; «Откуда это взялось и почему они так сильно хотят его вернуть?»

- Роман. Путь истинной любви никогда не бывает ровным, а тем более в мире Темной Фантастики. Хороший роман требует конфликта, препятствий и влечения, непостижимого для смертных. «Но миледи, вы жена князя…»; «Я клянусь, что никогда тебя не забуду»; «Его глаза искрятся, подобно грозовой туче – можете питать ко мне отвращение, но он будет моим!»

- Смена сторон. Голову поднимает неожиданность, и часто это происходит посредине какой-то другой истории. Истории о смене сторон хороши, чтобы держать кабал на цыпочках, но все повисает на неожиданном откровении. «Но… ты же мертв…»; «Хочешь сказать, оно не было отравлено?»; «Мой лучший друг – как ты мог?!»

- Трагедия. Могучие часто поднимаются и падают, и их поражения сотрясают землю. Трагической фигурой может быть игрок, его близкий спутник или некая могучая фигура, влияние которой окружает кабал. «Должно быть, пророчество верно!»; «Мой лорд, вы больны?»; «Мы должны отомстить за ее смерть, даже если ценой будут наши жизни…»

И так далее.

Заключение

Мы – те истории, которые мы рассказываем. Единственный «официальный» совет, который вам может предложить «White Wolf», таков: окончательный облик хроники принадлежит вам и вашей партии. Имея в виду свое развлечение, возможности и желания, создайте хронику, которая уловит Темную Фантастику в сверкающий кубок. Романтика, приключение, ужас и юмор этого сеттинга ничего не значат без того поцелуя жизни, который приносите в него вы. В конце концов, ведите повесть, которую вам хочется рассказывать.

Ваш зритель ждет вас.

Глава VII: Правила

… глаз никогда не пресыщается видением, ни ухо – слышанием…

- Фрэнсис Бэкон, «Продвижение Учености»

Правила Взаимодействия

Единственной другой обитательницей камеры была старая женщина, которая всю ночь оплакивала своего кота. Агнеса попыталась помолиться вместе с дамой, чтобы утешить ее, но ничего не вышло. Рассудок давно оставил женщину, и она вряд ли осознавала, что надвигающийся рассвет станет для нее последним. Люди епископа увели бедняжку прочь, и Агнеса плакала от горя, но не за себя, а за страдавших: всадника Манфреда фон Ульма, доброго рыцаря, который любил леса; Бартоломео Кавальканти, совращенного страстью к силе, плоти и богатству; и что же случилось с Карелом, ее другом?

Когда Агнеса услышала, как открывается дверь камеры, она взяла себя в руки. Она вернула в свою душу мир и была готова. К ее изумлению, вошел пожилой человек в одеянии ученого. Он казался знакомым, и она поняла, что видела его на рынке много месяцев назад, когда он спорил со стайкой молодых учеников о небесных телах. Не было ли среди них Карела?

Пришедший не стал тратить время на любезности. «Тебе нужно принять решение, Агнеса, и ты должна сделать это быстро. Мой ученик, Карел дер Унтерзее, сказал мне, что втайне принял тебя как ученицу, что твои делишки с фон Ульмом были притворством. Правда ли это?» Голова у Агнесы закружилась. Могла ли она столь неправильно понять, что такое Карел? Неужели он все это время пытался склонить ее на свою сторону? Нет! Она достаточно доверяла своей способности оценивать людей, чтобы так не думать. У этого холодного сельдя не было ни капли человеческого сострадания, но Карел был другим. Возможно, притворством были как раз его слова, сказанные учителю.

«Да, - сказала Агнеса. – Это так. Карел был моим подлинным наставником в эти последние месяцы. Фон Ульм был ослеплен старыми суевериями и ребяческими идеями. Как мы можем верить в силу чего-то, что мы не можем доказать?»

Мужчина кивнул и позвал стражника. «Освободи ее, как и велел епископ». Он вновь повернулся к Агнесе. «Как ты понимаешь, я должен был быть уверен. Я бы не хотел, чтобы милосердие Его Милости оказалось безосновательным». Стражник снял цепи Агнесы, и она шагнула в темницу более суровую, чем та, из которой вышла.

Правила, Золотое и Прочие

Веселье весельем, но в некоторых случаях правила приходятся кстати.

В своей основе «Крестовый Поход Чародея» предполагает креативность. Никаким количеством правил нельзя надеяться охватить всю сложность реальной жизни (или хорошего вымысла, если уж на то пошло). Напротив, мы полагаем, что избыток правил портит хорошую игру.

Сколько это – «избыток»? А это уже на ваше усмотрение.

В идеальном мире мы бы могли ограничиться листами персонажа, таблицами и модификаторами. Как нам известно, этот мир не идеален, так что эта глава содержит собрание игровых систем в качестве основы для ваших приключений.

Эти правила послужат для вашей игры фундаментом; здание, которое в итоге получится (или его отсутствие) – дело ваше. Действительно гибкая и доверяющая друг другу партия может обойтись без многих обычных бросков кубиков и просто лететь вперед; неопытной группе, возможно, лучше держаться предоставленных систем, хотя бы чтобы не запутаться. Вы не можем указывать вам, как играть; в конечном счете ваш стиль определяется вашим выбором.

Нижеследующие рекомендации основаны на свободном стиле игры, в котором определенные важные моменты покрываются несколькими детализированными системами. Вам официально разрешается изменять, дополнять, сохранять или отбрасывать эти системы так, как вы сочтете уместным. Помните, важна история, а не правила. Это ваша игра. Получайте от нее удовольствие.

Время

В мире Темной Фантастики люди измеряют время закатами и временами года, а не минутами или секундами. Механические часы существуют, но они редки, и на них все равно мало кто обращает внимание. Время текуче и крайне субъективно.

В «Крестовом Походе Чародея» дела обстоят сходным образом. События могут происходить быстро или медленно, но никогда – с точной скоростью. Вместо секунд или часов мы в этом сеттинге измеряем время следующими единицами.

- Ход. Когда все происходит быстро, история переключается на ходы. Каждый ход длится примерно от 30 секунд до трех минут, смотря по тому, что происходит. Когда Элайна поет, когда сэр Роланд машет мечом, когда Брендон Слэйн обыскивает библиотеку Инквизитора, это занимает один ход. В игровых понятиях, ход – это время, необходимое, чтобы выполнить одно действие.

- Сцена. Серия событий, объединенных общим сеттингом, называется сценой. Когда песня Элайны призывает группу фей, когда Роланд устилает землю трупами, когда Брендон находит нужные ему книги и поджигает библиотеку, проходит сцена. В игровых понятиях, сцена – это любая совокупность действий, происходящих в одном месте. В драматическом смысле сцена отображает «такт», или событие в большей повести.

- Глава. Когда серия событий сводится в единое целое, эти события становятся главой. Когда Элайна заключает пакт между феями и своим отрядом, когда Роланд спасает своих прислужников и срывает ритуал Инферналиста, когда Брендон раскрывает замысел Инквизитора и спасает древние тома от разрушения, проходит глава. В игровых понятиях, глава вмещает в себя целую сессию. В драматическом смысле, каждая глава служит своего рода поворотной точкой истории.

- История. Полноценная повесть со введением, развитием, кульминацией и разрешением сюжета. Каждая из вышеупомянутых глав могла бы быть частью большей истории, где упоминались бы эти три мага и цели каждого из них. В игровых понятиях, история длится столько, сколько потребуется; некоторые повести укладываются в одну ночь, проведенную за игрой, а другие могут сплести несколько месяцев игрового времени в одну долгую эпопею.

- Хроника. Продолжительная серия повествований, объединенных вокруг «ядра» - нескольких магов. Отдельные личности могут появляться и исчезать, сам мир может служить сценой, но основные темы и персонажи остаются. В игровых понятиях, хроника начинается, когда ваша партия начинает свои приключения, и заканчивается, когда вы отпускаете персонажей на покой – в идеале, после сообразно драматической кульминации.

Еще одна форма течения времени, «пропущенное время» (downtime), течет, когда события происходят за сценой. Никто не хочет детально отыгрывать то, как персонажи каждый вечер готовятся отходить ко сну. Если случается что-нибудь важное – например, Элайна у костра слышит голоса – Рассказчик переключается на эту сцену. Если нет, время «пропущено», и ничего интересного не произошло.

Основные Правила

Просите, и дано будет вам; ищите, и обрящете; стучите, и отворят вам.

- Матф. 7:7

«Крестовый Поход Чародея» - игра простая и динамичная. Основные правила, собирательно называемые «системой Рассказчика», приспособлены для гибкости и импровизации. Основанная на d10, или игровом кубике с 10 гранями, система определяет все в соответствии с серией успехов, выброшенных против определенного уровня сложности. Чем больше успехов вы выбросите, тем лучше вы справились. Чем выше сложность, тем труднее задача. Очевидно, вам захочется выбрасывать высокие и удачные результаты.

Основная система работает так.

У вашего персонажа есть определенное количество точек в каждой Черте. Каждая точка равна одному десятигранному кубику.

Когда ваш персонаж предпринимает некое важное действие, Рассказчик может решить, что нужно сделать бросок. Он скажет вам, какие Черты взять, чтобы совокупно они составили ваш запас кубиков. Общий результат и будет равен количеству 10гранных кубиков в той пригоршне, что вы и бросите для выполнения задачи.

Рассказчик также выставляет для вашего броска некий уровень сложности (см. ниже). Каждый кубик, на котором выпало значение, равное уровню сложности или его превышающее, называется успехом.

Модификаторы могут добавляться к уровню сложности или отниматься от него. Модификатор +1 сложности, соответственно, поднимет сложность вашего броска на один.

Чем больше успехов вы выбросили, тем лучше справился ваш персонаж. Если вы не выбросили ни одного успеха, он не справился. Если вы набрали отрицательные успехи, что называется провалом (см. ниже), то что-то пошло чрезвычайно неправильно.

В некоторых нечастых обстоятельствах Рассказчик может увеличивать ваш запас кубиков. Когда такое происходит, вы бросаете больше кубиков, чем обычно, и увеличиваете свои шансы на настоящий триумф – или на беду.

Вот и все. Все остальное – вариации на тему этой простой системы.

Показатели Черт и Запасы Кубиков

Прежде, чем вы сможете бросить кости, вам стоит узнать, что вы бросаете и почему.

Черты отображают врожденные и выученные способности персонажа; череда точек или чисел показывает, насколько он хорош в каждом конкретном деле. Человеческие Черты имеют значение от 1 до 5. У большинства людей Черты имеют значение от 1 до 3; персонажи игроков, будучи личностями исключительными, имеют показатели от 1 до 5. Черты выше 5 возможны

при помощи мистических средств (см. заклинание «Сила Титана»), но они весьма необычны среди магов и неизвестны смертным.

x	Жалкий
*	Скудный
**	Средний
***	Хороший
****	Выдающийся
*****	Легендарный
6+	За пределами возможного для человека

У персонажей есть два типа Черт: те, что могут иметь значение до 5, как Атрибуты и Способности, и те, что могут иметь значение до 10, как Арете и Сила воли. Черты, которые доходят до 5, можно объединять в единый запас кубиков; черты, которые доходят до 10, нельзя. Исключением может быть любой Атрибут или Способность, поднятые до сверхчеловеческой высоты.

Третий тип Черт, показатель Сфер, никогда не используется как часть запаса кубиков. Магические действия происходят посредством других бросков, которые описаны в Главе VIII. В Главе VI более детально разбираются Черты.

Запас Кубиков – это максимальное количество кубиков, которое вы можете бросить за один ход. Чтобы выполнить несколько различных действий за один ход, вам нужно разделить ваш запас кубиков (см. ниже). Этот запас определяется одной Чертой (например, Силой воли) или сочетанием двух Черт (например, Ловкость + Ближний бой). Запас кубиков никогда не включает более двух Черт: бросок Ловкости + Ближнего боя + Силы воли сделать нельзя. Если только не используется магия, обычное человеческое существо не может иметь для конкретного действия запаса из более 10 кубиков.

Сложности и Успехи

Чтобы выполнить задачу, вы делаете бросок запаса кубиков против ее сложности. Рассказчик назначает уровень сложности сообразно обстоятельствам: легкое действие требует легкого броска или не требует никакого, но героический поступок требует выбросить на кубиках не менее героический результат.

На каждый кубик, который равен сложности или превосходит ее, вы получаете один успех. Чем больше успехов вы наберете, тем лучше у вас все получилось. Некоторые задачи, вроде ритуалов, состязаний или долгой борьбы, могут потребовать для завершения определенного количества успехов. Другим требуется только один-два успеха. Действительно хороший бросок в этом случае делает победу персонажа грандиозной.

Сложности

3	Детская забава
4	Ничего особенного
5	Простая задача
6	Обычная

7	Вызывающая
8	Очень сложная
9	Адски трудная

Необходимое количество успехов

1 – 2	Простое дело
3 – 5	Придется напрячься
6 – 10	Крупное усилие
11 – 15	Героическое усилие
16 – 20	Легендарное усилие
21+	Титанический труд

Набранное количество успехов

1	Едва сумел
2	Хорошо сработано
3	Выполнено со стилем
4	Удачно получилось
5	Бог помог

Некоторые задачи настолько просты (сложность 2), что они не стоят броска; другие настолько близки к понятию невозможных, что изматывают даже величайших волшебников. Сложности не могут опускаться ниже 2 или подниматься выше 10; модификаторы (см. ниже) просто опускают показатель сложности до 2 или поднимают до 10. Выброшенная на кубике «10» всегда означает успех, а выброшенная «1» всегда означает неудачу.

Провалы

Ничто не совершенно, а особенно жизнь. Когда вы выбрасываете «1», это отнимает один успех из числа тех, что вы набрали. Если вы набрали больше «единиц», чем успехов, то результатом становится провал броска – и неприятности у вашего персонажа.

Провалы – это способ Госпожи Удачи дать вам пощечину. Неудачный поворот дел может отбросить вполне состоявшегося мага назад к уровню подмастерья, а может и уложить его в могилу. Когда случается провал, то происходит что-нибудь плохое. Конкретика зависит от вашей ситуации, но Рассказчик уж постарается, чтобы это событие оказалось запоминающимся.

В некоторых партиях учитывается количество выброшенных «единиц»; если таковых более одной, то «двойной» или «тройной» провал считается сообразно более скверным. Этот вариант

может быть очень болезненным, но он в крупном масштабе отображает взлеты и падения Судьбы.

Совершение Действия

Как правило, стоит избегать решать вопросы бросками кубиков: отыгрыш роли обычно интереснее. Однако когда прихоти Фортуны могут действительно оказаться решающим фактором, приходит время посмотреть, как она относится к вам…

Некоторые действия автоматически считаются успешными, для них вам броска не требуется. Другие могут потребовать броска или даже серии бросков. Многие, однако, находятся где-то посредине.

- Если от успеха персонажа зависит что-то важное, или если отыгрыш роли в реальной жизни был бы опасным, имеет смысл сделать бросок.

- С другой стороны, если действие можно описать отыгрышем и рассказыванием историй, используйте этот вариант как альтернативу кубикам.

Как правило, лучше оставить броски кубиков для тех действий, что имеют серьезные последствия и реальный шанс на неудачу. Если Элайне просто нужно прыгнуть на 10 футов с крепостной стены на осадную башню, не утруждайте себя броском: герои не беспокоятся по таким мелочам. С другой стороны, если ей нужно сделать драматический пятнадцатифутовый прыжок сквозь ливень стрел, бросок становится важным – и сложным.

Броски по каждому мелкому поводу перегружают историю. Как правило, по возможности избегайте бросков.

Инициатива и Организация Хода

Если только не происходит чего-то действительно важного, не беспокойтесь о том, кто ходит первым; персонажи делают то, что им надо, более или менее одновременно, и партия может все отыграть. Однако, когда положение дел становится критическим, становится полезно знать, кто что делает и когда они это делают. Жизни могут повисать в неопределенности. Тогда и начинается ход.

Право первого действия определяется инициативой. Все игроки делают бросок Смекалки + Бдительности со сложностью 4. Персонаж, набравший больше всего успехов, действует первым, дальше следующий по количеству успехов, и так далее. Те, кто выбросил одинаковое количество успехов, действуют одновременно, либо же решают вопрос сравнением Ловкости – персонаж с высокой Ловкостью действует раньше. Те, кому бросок не удается, действуют после всех остальных, а те, кто его провалил, мешкают и вообще не могут действовать. Если обстоятельства к тому располагают, Рассказчик может заменить Бдительность на Ближний бой, Фехтование, Уклонение, Хитрость или какую-то другую подходящую Черту.

Как вариант, используйте результаты броска инициативы за первый ход в течение всей сцены. Если вам не нужно делать новый бросок каждый ход, это здорово ускоряет дело. Рассказчику, однако, стоит быть аккуратным с подобной экономией времени: вам не захочется, чтобы кто-нибудь всю сцену беспомощно простоял только потому, что его персонаж облажался на первом броске. Как и обычно, следуйте здравому смыслу.

Рассказчикам. Когда все началось, организуйте вашу сцену примерно так.

- Опишите происходящее в игровых понятиях. Будьте как можно живее и воодушевленнее, и создайте у ваших игроков ощущение того, что чувствуют их персонажи.

- Дайте вашим игрокам решить, что делают их персонажи. Вы можете определить очередность по броскам инициативы (те, кто выбросил меньше успехов, первыми описывают свои действия, затем те, кто выбросил больше, и так далее). Можете обходить вокруг стола или разбираться любым другим способом, какой вам нравится.

- Сделайте бросок (если необходимо), чтобы посмотреть, кто справился, а кто нет.

- Опишите результаты – опять же, по возможности живее. «Он нанес тебе повреждение на три Уровня Здоровья» и близко не звучит так круто, как «Полоснув снизу вверх, этот ублюдок достает тебя поперек живота. Одежда рвется, брызжет кровь. Ты отшатываешься назад. Отними три Уровня Здоровья».

Автоматические Действия

Действия, на которые можно делать броски, более детально разбираются в разделах «Драматические Системы» и «Искусство Войны». Некоторые действия, однако, являются успешными и без броска.

Подняться на ноги. Персонажу, которого сбили на землю, требуется по меньшей мере один ход, чтобы подняться на ноги без броска. Если ему хочется – или необходимо – подняться быстрее, он может разделить свой запас кубиков (см. ниже) и сделать бросок Ловкости + Атлетики (сложность 4). Поскольку этот бросок так несложен, его редко когда стоит делать – ну разве что на мага полным галопом несется рыцарь верхом на коне.

Отложенное действие. Вы можете придержать действие вашего персонажа, пока не произойдет некое событие. Он все еще может совершить свое действие в конце хода без штрафа; более того, по усмотрению рассказчика ожидание может дать некоторый плюс.

Перемещение. Детали см. ниже. Если в процессе перемещения нет какого-нибудь важного фактора вроде скользкого пола, натянутого каната и т. д., то броска не требуется.

Автоматический Успех. Иногда просто проще предоставить персонажу успех без броска. Если маг так хорошо владеет конкретным навыком, что проверять это – пустая трата времени, то это необязательное правило позволяет ему обойтись без броска. В качестве основной идеи примите, что персонаж, запас кубиков которого превосходит сложность действия, может без проблем выполнить простое действие – при условии, что от его успешного выполнения не зависит что-нибудь жизненно важное. Примеры простых действий: пройти по полу, усмирить лошадь, подобающе вести себя на банкете. Для критических ситуаций, как-то боя или чего-нибудь столь же рискованного, это правило лучше не применять. По усмотрению Рассказчика, мелкие заклинания также могут быть автоматически успешными (см. дальше).

Социальное взаимодействие. Обычно интереснее торговаться, соблазнять или браниться в процессе отыгрыша, чем бросать кубики всякий раз, как ваш персонаж пытается что-то сделать. Однако вымышленные маги часто располагают возможностями, которых у их игроков нет, и в таких случаях бросок-другой может быть хорошей идеей (см. «Драматические Системы»).

Перемещение

Персонажи передвигаются ползком, шагом, трусцой или бегом. Некоторые умеют летать или плавать. Если нет помех, то ни одно из этих действий не требует броска; некоторые препятствия, однако, могут замедлить обычную скорость передвижения раза в два или меньше.

Ползьба. Персонаж может преодолевать на четвереньках около 5 ярдов за ход.

Ходьба. При нормальных обстоятельствах персонаж размером с человека проходит около 7 ярдов за ход. Некоторые особо мелкие персонажи (вроде мышей) «ходят» со скоростью ползьбы, а особо крупные (вроде слонов) покрывают по 10 или даже 15 ярдов за ход.

Бег трусцой. Перейдя на рысь, человеческий персонаж покрывает за ход (12 + Ловкость) ярдов. На этой скорости он может разделить свой запас кубиков и выполнять в тот же ход другую задачу. Трусца мелких существ имеет скорость шага обычных, а крупных – (15 – 20 + Ловкость) ярдов за ход.

Бег. Если просто, то человек покрывает за ход около 20 + (3 х Ловкость) ярдов; обычный человек с Ловкостью 2, соответственно, бежит со скоростью 26 ярдов за ход. На этой скорости он не может делать ничего другого, кроме разве что уклонения или рывков (см. «Искусство Войны»). Мелкие существа так бегать не могут, а крупные могут обогнать любого человека.

Полет. Существа с крыльями или магией могут летать со скоростью 10 – 20 ярдов за ход, смотря по тому, что они используют. В большинстве случаев полет не требует броска, но, если происходит что-то опасное, летуну может потребоваться бросок Ловкость + Атлетика, чтобы ни во что не врезаться.

Плавание. В эту эпоху мало кто умеет плавать. Те, кто умеет, однако, движутся сквозь воду со скоростью примерно (6 + Ловкость) ярдов в ход. Действительно сильный пловец может выдать (12 + Ловкость). Многие морские создания могут двигаться как минимум с этой скоростью, а часто быстрее.

Верховая езда. Персонаж, который сидит верхом на другом существе, использует движения этого существа, как собственные. Обычно стоит обзавестись хотя бы одной точкой в Умении Верховой езды прежде, чем лезть верхом на что бы то ни было.

Осложнения

Это были основы. Вам их хватит, чтобы вести игру (хотя и простую). Но, чтобы отобразить осложнения, которые обычно случаются в жизни (и вымышленной, и нет), мы предлагаем несколько дополнительных правил и поправок. Как и обычно, используйте их, как считаете нужным, и игнорируйте, если нужными не считаете.

Модификаторы

Не бывает одинаковых ситуаций. Когда обстоятельства меняются, вы можете поднять или снизить показатель сложности, чтобы отобразить это изменение. Модификация уровня сложности требует рассудительности; по большей части она не стоит затраченных на нее усилий. Некоторые правила, маневры и обстоятельства,однако, по ходу действия естественным образом влияют на нормальную сложность. Если вам не кажется, что что-то точно надо подправить, оставьте сложность как есть.

Продолжительные броски

Большинство бросков стандартно: вы один раз кидаете кубики и получаете либо успех, либо неудачу. Иногда, однако, вашему персонажу требуется совершить некое продолжительное или необычное действо – ритуал, гонку или т. п.. Когда такое случается, Рассказчик может

назначить продолжительный бросок – состязание, в котором вы должны выбросить определенное количество успехов прежде, чем задача будет выполнена.

Просто бросьте кубики столько раз, сколько вам нужно для успеха… или для неудачи. В понятиях истории, каждый бросок отображает определенное количество времени, которое ваш персонаж проводит в действии. В зависимости от типа действия, одиночный бросок может покрывать 30 секунд, минуту, пять минут или день. Неудача в броске отбрасывает вас немного назад (см. «Ну, попробуй еще»). Провал разрушает все затеянное и вынуждает вас начать все сначала. Успехи от каждого броска накапливаются. Когда вы набираете их достаточно, чтобы закончить дело, вы справились (см. примеры задач и необходимых для их выполнения успехов в таблице «Необходимое Количество Успехов», раздел «Сложности и Успехи»).

Противопоставленный Бросок

Когда два персонажа противостоят друг другу, Рассказчик может назначить противопоставленный бросок: оба игрока бросают свои запасы кубиков против назначенной сложности, и тот, кто наберет больше успехов, победил.

В ходе продолжительного состязания, вроде соревнований по борьбе, вы можете сочетать продолжительный и противопоставленный броски. Пусть Нику и Жан-Марку нужно набрать в сумме 10 успехов, и тот, кто сделает это первым, достигает цели. Пока персонажи борются, игроки делают броски.

Большинство противопоставленных бросков вычитают успехи из броска другого игрока. Если Ник набрал три успеха, а Жан-Марк четыре, то Марку останется один успех, а Нику – ни одного. Поскольку отслеживать изменяющееся количество успехов от хода к ходу может быть слишком сложно, вы можете просто сравнить получившиеся суммы успехов и отдать победу персонажу с большим их количеством.

Разделение Запасов Кубиков

Если вы хотите сделать за один ход больше одной вещи, вы можете разделить запас кубиков вашего персонажа между этими действиями. Количество кубиков, которые вы потратите на каждое из действий, остается на ваше усмотрение, но, если используются два разных запаса кубиков, то разделяется меньший по сумме. Если, например, Ник хочет, чтобы его маг прыгнул (Ловкость + Атлетика, запас кубиков 7) и кого-то ударил (Ловкость + Рукопашный бой, запас кубиков 8), то он будет разделять семь кубиков, а не восемь.

Командная Работа

Если несколько персонажей вместе выполняют общую работу, игроки, по усмотрению Рассказчика, могут объединять свои успехи. Команда делает бросок, и итоги складываются. Если один из игроков выбрасывает провал, все усилие идет насмарку. Чтобы совместно действовать таким образом, персонажам требуется использовать одни и те же Черты: вы не сможете объединить успехи, если один из волшебников использует Ловкость + Рукопашный бой, а второй – Восприятие + Осведомленность.

Ну, попробуй еще (необязательное правило)

Неудачи иногда случаются с каждым. Но, несмотря на это, они раздражают. Если вы не справились с броском, вы обычно можете попробовать второй раз, но каждая новая попытка добавит +1 к сложности. Дополнительные неудачи добавляют сложности. Если вы не справились с броском на сложности 6 и хотите попробовать снова, ваша новая сложность будет 7; если вы облажаетесь и на этот раз, новая попытка будет со сложностью 8, и так далее.

В зависимости от ситуации, Рассказчик может использовать это правило, игнорировать его или запретить вашему персонажу делать вторую попытку. В конце концов, некоторые вещи, например, блефовать перед князем, можно попробовать только один раз. Если у вас не получилось – ваша проблема…

Общие Броски Действия (необязательное правило)

Некоторые вещи просто не стоят того, чтобы их проверяли бросок за броском. Попадет ли в Элайну стрела, когда она прыгает на осадную башню? Успеет ли Роланд прорваться мимо ведьм, чтобы оборвать ритуал? В подобных случаях, где одним броском можно покрыть серию смежных задач, Рассказчик может назначить один общий бросок действия. Успех или неудача этого броска будут означать то, с чем остается персонаж.

Общий бросок действия берет наиболее подходящие Черты и сравнивает их с заданным уровнем сложности. Поскольку один бросок занимает место нескольких, сложность будет несколько больше, чем обычно.

Сложность	Задача
7	Легкая
8	Вызов
9	Тяжелая
10	Сложность на волосок от Ада

В примерах выше игрок Элайны делает бросок Ловкости + Уклонения волшебницы, чтобы в прыжке уклониться от стрел. Игрок Роланда делает один бросок Ловкости + Ближнего боя вместо череды бросков ход за ходом. Успех в любом случае означает, что маг добился того, чего он (или она) хотел; неудача означает, что попытка не удалась, а провал ведет к почти смертельным проблемам.

В некоторых случаях вашему магусу может потребоваться, скажем так, преодолеть возражения некоторого количества не очень важных, но решительно настроенных оппонентов. Лучники стреляют в ведьму; впавшие в ярость Инферналисты приближаются с клинками наголо. Когда это происходит, Рассказчик делает общий бросок действия за противоположную партию. Успех или неудача, опять же, зависят от броска. В большинстве случаев этот бросок становится противопоставленным (см. выше). Кто наберет больше успехов, тот и победил.

Это необязательное правило идеально для крупных битв, погонь, продолжительных дебатов, рыночного торга или других сцен, в которых очевидно превосходящий персонаж меряется остротой ума или клинка с группой смертных. Описывая событие, отыгрывая его до пика и решая дело одним броском, вы ставите драму выше кубиков.

Кестрал Вольный Ветер, Вербена, персонаж Ник, обладает Ловкостью 5, Атлетикой 2, Рукопашным боем 3, Скрытностью 4 и Силой воли 6. Обращайте внимание на то, как последующие броски кубиков становятся историей.

Обычный бросок

В маноре барона Тайберна творятся недобрые дела. Кестрал отправляется расследовать истории о комнате с трофеями, полной убитых волшебных зверей. Для начала, однако, ей нужно пробраться внутрь. Заметив удачно открытое окно, она лезет по каменной стене и проползает внутрь. Рассказчик Ник назначает бросок Ловкости + Атлетики, сложность 7. У Кестрал есть запас в 7 кубиков, и Ник делает бросок всех семи, пока ведьма взбирается по холодной каменной стене…

Обычный бросок с Модификациями

Вскоре Кестрал крадется сквозь спальню спящего барона. Ник делает бросок ее Ловкости + Скрытности, имея запас кубиков 9. Кестрал боса, и при нормальных обстоятельствах сложность была бы 4 (6 базовая, -2 за босые ноги). Половицы, однако, старые и скрипучие, так что Рассказчик Ник поднимает сложность на 2, обратно до 6. При нормальных обстоятельствах Кестрал не встретила бы затруднений: у нее запас в 9 кубиков, на 3 больше, чем сложность. По правилу «автоматических успехов» ей можно было бы обойтись без броска. И все же ведьме в баронской спальне лучше ступать аккуратно.

Ник выбрасывает четверку, двойку, единицу, три пятерки, семерку и две девятки. Три успеха! *(прим. переводчика: из них один успех уходит на единицу, если я еще не разучился считать…)*. Без единого звука Кестрал скользит по половицам и приближается к барону…

Провал и Движение

В углу свернулась собака барона. Рассказчик дает Ник шанс заметить компанию прежде, чем та заметит ее. «Сделай бросок Восприятия + Бдительности, - говорит он, - сложность 7). Ник делает бросок. Ни одного успеха, две единицы. Кестрал совершенно ничего не замечает.

Лай будит барона Тайберна. Кестрал бросается к окну спальни. Заперто! Барон выпрыгивает из своей постели, а Кестрал, обогнув его, бежит к двери. Собака несется за ней. Барон воплями сзывает стражу. Ловкость 5 дает Кестрал скорость в 35 ярдов в ход – достаточно, чтобы обогнать собаку и барона. По пути наружу она, однако, еще может нарваться на стражников…

Продолжительный бросок и Неудача

Главная дверь тоже заперта! Рассказчик сообщает Ник, что Кестрал потребуется три успеха, чтобы ее выломать. Ведьма врезается в дверь плечом, а Ник бросает Силу своего персонажа со сложностью 7. Первый бросок: нет успехов. Вторая попытка, сложность возрастает до 8. Еще! Два успеха. Стража приближается. Третья попытка: Кестрал врезается в дверь всем телом. Еще два успеха! Дверь трещит, и Кестрал прорывается…

Противопоставленный бросок

Стражник придавливает Кестрал к земле рядом с манором. Он сильнее волшебницы (Сила 4 против 3), но у нее все же есть шанс высвободиться. Ник бросает три кубика со сложностью 8; Рассказчик с той же сложностью бросает 4. Ник набирает один успех, Рассказчик получает 3. Кестрал заломали руки, ее ведут внутрь…

Продолжительный и Противопоставленный

Кестрал не собирается сдаваться без боя. Рассказчик Ник сообщает ей, что у нее есть три хода (три броска кубиков), чтобы высвободиться, прежде чем стражники наденут на нее цепи. Ник нужно набрать

больше успехов, чем поймавшему ведьму, в противопоставленном броске Силы со сложностью 7. В идеале один из них должен набрать 5 успехов, но время ограничено, и оба персонажа противодействуют усилиям друг друга. Ник делает бросок первой и набирает два успеха. Бросок стражника (три успеха) отнимает оба и оставляет его с преимуществом. Ник тратит пункт Силы воли (см. «Сила воли», глава IV), чтобы получить один успех, и затем выбрасывает еще два. Рассказчик проваливает бросок; стражник замешкался. Кестрал 3, стражник 0. На последний бросок Ник тратит еще очко Силы воли и выбрасывает еще один успех, в сумме получается пять. Рассказчик выбрасывает два за стражника; это отнимает у Ник два успеха, но у Кестрал все еще преимущество. Когда ее втаскивают в двери, она высвобождает одну руку…

Разделение Запаса Кубиков

Когда другой стражник тянется к руке Кестрал, ведьма взрывается. Ловкость + Рукопашный бой дают Кестрал восемь кубиков. Ник делит их на то, чтобы полоснуть ногтями по лицу одного из них, и на то, чтобы пнуть по голени держащего ее стражника. Рассказчик назначает для каждого из действий сложность 8. Каждому удару достается 4 кубика. Ник делает бросок…

Командная работа

Лишенные своей добычи, два стражника обыскивают территорию вокруг манора. Кестрал, спрятавшись в живой изгороди, набрала четыре успеха в сделанном Ник броске Ловкость + Скрытность. Стражники «складывают» свои броски Восприятия + Бдительности. Им нужно пять успехов на двоих, чтобы заметить Кестрал. Один набирает два; другой выбрасывает один. Недостаточно. Кестрал ускользает, предоставив стражникам встретить ярость барона в одиночестве. И, соответственно, история продолжается.

Драматические Системы

Дам, рыцарей, оружие, влюбленность

И подвиги, и доблесть я пою

- Лудовико Ариосто, «Неистовый Роланд»

По большей части, вы будете отыгрывать действия своего персонажа: когда он говорит, вы говорите за него. Отыгрыш – три четверти всего веселья в игре с Рассказчиком, так что участвуйте в нем!

Когда дело станет горячо, придет время бросать кубики. По причинам, которые, по идее, должны быть очевидны, живой отыгрыш подобных моментов – не очень хорошая мысль. Оставьте сталь дома.

Что, разумеется, не значит, что вы не можете хорошо провести время, сделав действо настолько драматичным, насколько это возможно. Живые описания согревают катящиеся по столу кубики, даже когда без них не обойтись. Задача может предполагать бросок Ловкости + Атлетики (сложность 7); в игровых понятиях, Элайна прыгает со стены, цепляется за осадное орудие и втягивает себя внутрь…

Вы поняли, что мы имеем в виду.

Не позволяйте кубикам одурачивать вас ощущением того, что история ускользает. Действие здесь – слово руководящее, и слово это предполагает драматизм.

Драматические системы покрывают ситуации, которые вы не можете или не хотите отыгрывать. Они – оружие последнего шанса. Когда вы сталкиваетесь с кризисным моментом истории, сверьтесь с таблицей. Сделайте бросок, посмотрите, что выпало, затем опишите результат в понятиях истории. Этот список, конечно, не покрывает всех возможных действий

(как бы он мог?!), но он даст вам ассортимент предложений и возможностей. Он не должен ограничивать свободу вашего выбора в игре. В конечном счете, ваша партия решает, что работает, а что – нет. Возможно все.

У каждой задачи в таблице есть несколько составляющих. Раздел «Действие» описывает то, что персонаж делает; Черты указывают, каким должен быть его запас кубиков; Сложность – штука очевидная; Описание сообщает, какого рода бросок нужно делать: обычный, продолжительный, противопоставленный или еще какой. В местах, где Сложность указана как «различная», ее уровень определяется обстоятельствами. При нормальных обстоятельствах сложность 6; действительно хорошие или плохие условия снижают или повышают ее. Для продолжительных или противопоставленных бросков, определяйте количество успехов по обстоятельствам и сложности действия. Комментарии, отмеченные «*звездочкой», содержат детали или исключения к этому правилу.

Физические действия

Как вы можете догадаться, эти рекомендации покрывают действия, связанные с силой, скоростью и удалью. Персонаж, который Сопротивляется (Resist), пытается устоять против некоей физической, ментальной или эмоциональной травмы (пытка, болезнь, разбитое сердце и т. д.) и не сломаться. Хотя вы не захотите постоянно делать броски для вызова подобного рода, в определенные моменты такие броски могут быть очень важны. Остальные действия говорят сами за себя.

Искусство и Наука

Этот раздел занимается измышлением и воплощением предметов искусства, устройств, изобретений и представлений. В большинстве случаев вы можете просто отыграть подобные события; время от времени, однако, ситуация может оказаться кризисной (труппа выступает перед королем, маг играет в шахматы со Смертью, и т. д.) и станет требовать броска. Дизайн покрывает стадии исследования и разработки проекта; эти стадии сами по себе могут занимать месяцы. Создание относится к физическому акту изготовления чего-то (высекание скульптуры, рисование картины, отковывание, варение). В зависимости от того, что пытается сделать персонаж, это может отнять недели, месяцы или дольше (по некоторым источникам, да Винчи рисовал Мону Лизу почти 10 лет!). Игры относятся к стратегическим играм (шахматы, карты и пр.). Игры случая можно оставить на бросок кубиков между игроком и Рассказчиком: кто выбросит больше, тот и победил; состязание в загадках будет использовать Способности Знания). Остальные перечисленные действия говорят сами за себя.

Интрига и Социальные действия

Сердце игры по Возрождению, эта категория описывает всевозможные надувательства и общественные отношения. Криптография относится к шифровке сообщения или взлому шифра; Обман (Deception), разумеется, относится к одурачиванию кого-либо; Красноречие (Eloquence) покрывает выступления с речами и оскорбления, а Поединок взглядов (Facedown) отображает состязание в запугивание, которое может как включать слова, так и обходиться без них. Притворство (Fake-out) используется в попытках незаметно брать или передавать мелкие предметы, срезать кошельки или отвлекать наблюдателей; Впечатление (Impressing), производимое на кого-то, позволяет вам продемонстрировать силу ваших манер, а Отравление поможет, если вы хотите кого-то убить и не попасться; Сплетни распространяют или впитывают яд другого свойства, а Соблазнение, ну… Пытка – печальная примета этих времен, но в случаях, когда в деле замешаны война, секс и магия, она обыденна; Заметить Крадущегося

(Spotting Sneak) – то, что вам надо, чтобы обнаружить кого-то, кто пытается незаметно пройти мимо вас. Обычно интереснее отыгрывать такие сцены, чем отбрасывать их кубиками; иногда, однако, вам может понадобиться, чтобы к конечному результату приложила руку Фортуна.

Путешествие и Отдых

По большей части, путешествие просто происходит. Рассказчик описывает дорогу, и никто не трудится делать броски. В действительно важных ситуациях – скажем, дорожная стычка, или препятствие, - он может решить, что лучше предоставить решение кубикам. Бросок Вождения позволяет править телегой или экипажем; Заготовка (Foraging) поможет вам найти пищу или добро, когда их недостает; Полет буквально относится к летанию, будь то на метле, крыльях или драконьей спине. Остальные действия должны быть достаточно очевидны. Стандартный бросок покрывает один инцидент; в долгих путешествиях вам, возможно, захочется делать продолжительные броски.

	Драматические Действия		
Действие	**Черты**	**Сложность**	**Описание**
	Физические действия		
Взобраться	Ловкость + Атлетика	(различная)	Продолжительный (1 успех = 5 футов)
Разрушить	Сила + Атлетика	(различная)	Продолжительный (1 бросок на удар)
Жонглировать	Ловкость + Атлетика	5 - 9	Обычный (для долгих представлений продолжительный)
Прыгать	Сила	3	Обычный (вверх 2 дюйма на успех, вперед 4 на успех
Поднять	Сила или Сила воли	9	(См. Таблицу Силовых Действий)
Преследовать	Ловкость + Атлетика	6	Противопоставленный, Продолжительный
Сопротивляться	Сила воли или Выносливость	(различная)	Стандартный или Противопоставленный (см. "Пытка", "Смертность")
Красться	Ловкость + Скрытность	(*1)	Стандартный (см. "Заметить Крадущегося)
Плыть	Выносливость + Атлетика	(различная)	Продолжительный (1 успех = около 10 минут, скорость см. в "Перемещении")
	Искусство и Наука		
Создание	Ловкость + Ремесла (*2)	(различная)	Продолжительный (1 бросок = 1 день, неделя или месяц)
Дизайн	Интеллект + Ремесла (*2)	(различная)	Продолжительный
Игры	Восприятие + Логика или Хитрость	8	Противопоставленный
Оценка Работы	Восприятие + Человек Искусства или Ремесла	(различная)	Обычный
Картография	Интеллект + Наука	8	Продолжительный
Исполнение	Манипулирование + Экспрессия (*3)	(различная)	Обычный
Починка	Ловкость + Ремесла	7	Продолжительный
Исследование	Интеллект + Исследование (*4)	(*5)	Обычный
	Интриги и Социальные		

	Действия		
Криптография	Интеллект + Хитрость (*6)	8	Обычный
Дебаты (*7)	Манипулирование + Логика	6	Противопоставленный
Обман (*7)	Манипулирование + Хитрость	(*8)	Обычный
Красноречие (*7)	Обаяние + Лидерство или Экспрессия	7	Обычный
Поединок взглядов (*7)	Обаяние + Запугивание	8	Противопоставленный
Притворство (*7,9)	Манипулирование + Воровское дело	(*8)	Обычный
Сплетни	Манипулирование + Хитрость (*10)	7	Обычный
Впечатление (*7)	Обаяние + Этикет	(различная)	Обычный
Отравление	Ловкость + Яды	(различная)	Обычный
Соблазнение (*7)	Манипулирование + Хитрость	(*8)	Продолжительный
Заметить Крадущегося	Восприятие + Скрытность	8	Противопоставленный (см. Скрытность)
Пытка	Манипулирование + Пытка	(*11)	Противопоставленный (см. Сопротивление)
	Путешествие и Отдых		
Вождение	Ловкость + Ремесло (Вождение)	(различная)	Обычный
Полет	Ловкость + Атлетика	(различная)	Обычный
Заготовка	Восприятие + Выживание	(*12)	Обычный
Охота	Интеллект + Выживание	(*12)	Обычный
Преследование	Лоскость + Атлетика или Верховая езда	6	Противопоставленный
Верховая езда	Ловкость + Верховая езда	(различная)	Обычный
Судовождение	Ловкость + Ремесло (Судовождение)	(*12)	Обычный

Примечания к Таблице

(*1): Восприятие + Бдительность наблюдателя, также может зависеть от условий

(*2): Или Человек Искусства, Траволечение, Изобретение или Наука, смотря по тому, что создают

(*3): Или Человек Искусства, Пение или Танец; чтобы подделывать, замените Внешность или Обаяние

(*4) Или Воровское дело (для уличной грязи), Расследование (при проверке источников) или другая подходящая Способность Знания

(*5) Смотря по тому, насколько доступна информация: 4 = Широко доступна, 6 = Обычно доступна, 8 = Труднодоступна, 10 = Секретная

(*6): Или Человек Искусства, Интрига, Логика, Математика, Лингвистика или Тайный Кодовый Язык, если код основан на информации «не для всех»

(*7): Атрибуты можно менять, чтобы отобразить привлекательность, основанную на обаянии, внешности или умении вести себя в обществе

(*8): Смекалка + Хитрость цели

(*9): Или Ловкость + Скрытность или Воровское дело. Сложность может быть равна Восприятию или Смекалке + Хитрости цели

(*10): Или Интрига, Воровское дело, или же Дополнения Влияние или Шпионы

(*11): Показатель Силы воли цели. Каждый успех броска снижает запас Силы воли жертвы на 1. Даже если жертва успешно сопротивляется, каждый успех причиняет физический урон (от 1 до 3 уровней здоровья, в зависимости от метода и инструментов). Урон наносится автоматически и может быть обычным (удары, дробление) или аггравированным (огонь, лезвия, шипы).

(*12): В зависимости от обстоятельств: плохие условия повышают сложность. Действие можно отыграть как полноценную сцену со своими бросками.

Таблица Силовых Действий

Заметка: Если показатель Силы персонажа равен или выше требуемого по таблице, он поднимает объект автоматически. Если он пытается поднять что-то, чего обычно поднять не может, делайте бросок его Силы воли, сложность 9. Каждый успех продвигает его на 1 строку по шкале Силы в таблице. Провал означает, что он нанес себе повреждение.

Сила	Действие	Поднимаемый вес
1	Порвать рубаху	40 фунтов
2	Разломать кресло	100 фунтов
3	Пробить гипсовую стену	250 фунтов
4	Бросить полную бочку	400 фунтов
5	Помять кирасу кулаком	650 фунтов
6	Порвать звенья цепи	800 фунтов
7	Согнуть дюймовый железный прут	900 фунтов
8	Бросить лошадь	1000 фунтов
9	Пробить кирасу кулаком	1200 фунтов
10	Поднять небольшую пушку	1500 фунтов
11	Бросить небольшую пушку	2000 фунтов
12	Сломать небольшое дерево	3000 фунтов
13	Бросить жернов	4000 фунтов
14	Пробить кулаком каменную стену	5000 фунтов
15	Бросить боевую машину	6000 фунтов

Искусство Войны

О Бог войны, взбодри моих солдат!

- Уильям Шекспир, «Генрих V»

Игроков, которые привыкли проходить сквозь армии врагов без единой царапины, бои в мире Темной Фантастики могут шокировать. Здесь физическое насилие применяется быстро и смертоносно, а маги вряд ли могут претендовать на звание «машин войны». Некоторые спутники и обитатели ночи могут устилать землю телами с легкостью персонажей Фразетты, но большинству волшебников все-таки лучше удается сражаться с некоторого расстояния.

Бой использует те же системы, что и другие задачи. Если не указано другого, действия определяются бросками кубиков. Разумеется, сражаться можно многими способами, но физические варианты можно свести к пяти общим категориям.

- Рукопашный бой (Brawl, ткж. Борьба) ведется голыми руками, и оппоненты должны быть на соответствующем расстоянии. Бросок Ловкости + Рукопашного боя.

- Ближний бой (Melee) подразумевает лязг оружия. Бойцы должны быть в пределах досягаемости друг друга, чтобы сражаться подобным образом, но конкретное расстояние зависит от того, какое оружие используется. Бросок Ловкости + Ближнего боя.

- Дальний бой (Missile Combat, бой на метательном оружии) отправляет сквозь воздух стрелы, копья, ножи, камни или пули. Обычно бойцам нужно видеть друг друга, но возможна и стрельба вслепую. Бросок Ловкости + Стрельбы из лука, Огнестрельного оружия или (в случае с метательными топорами, копьями или ножами) Атлетики.

- Магическая схватка (Magickal Warfare) ведется заклинаниями, и эта тема раскрыта в следующей главе. Бросок Арете.

- Обстрел (Barrage, или Залповый огонь) подразумевает ведение в направлении цели артиллерийского огня или чего-то еще, что служит для массового уничтожения. Бросок Восприятия + Артиллерийского дела.

У вас, в качестве Рассказчика, при начале сражения есть два варианта: детальная система или описательная система. Детальный вариант разбивает бой на последовательные описания отдельных ударов. Каждое действие в походовом режиме влечет бросок кубиков и последующий ответ противника. Описательная система использует общие броски действия (см. «Основные Правила»), чтобы дать примерное представление о ходе боя и определить конечный результат одним-двумя бросками. Сводная Боевая Таблица (см. ниже) предоставляет более детальные данные о последовательности боя, уроне, наносимом оружием, ходах и модификаторах; в процессе игры проще сразу заглянуть в нее, чем просматривать в поисках ответа весь текст.

Детальная Система

Когда исход истории зависит от каждого удара меча, пользуйтесь этим набором правил. Каждый ход примерно равен пяти секундам, и каждый бросок отображает один или два хода.

Шаг первый: Инициатива

Нормальный бросок инициативы (см. Инициатива и Организация Хода) определяет порядок боя. Если только Рассказчик не ведет какого-то особенно шустрого или могучего противника, он при желании может сделать один бросок инициативы за всех своих персонажей, а не отдельные на каждого комбатанта. Это действительно сэкономит время на бросках: мало что так скучно, как делать бросок инициативы на каждого рыцаря в атакующей армии!

Игроки должны объявить о своих действиях до того, как начнется фаза Атаки. Если кто-то хочет разделить свой запас кубиков, он должен об этом объявить (вслух!) и пояснить, какой кубик на что идет, прежде, чем партия перейдет к следующему шагу. Единственное действие, которое персонаж может сделать не в свой ход – это увернуться (см. ниже), и он может сделать это в любой момент, пока у него в запасе остается пара кубиков. Он, конечно, может сказать несколько слов, но другое боевое действие предпринять не может.

Шаг второй: Атака

…И скрещиваются клинки! В игровых понятиях, комбатанты делают соответствующие броски и смотрят, успешны они были или нет. Вид происходящей схватки определяет то, броски каких Черт делаются, а то, какое оружие и какие маневры используют бойцы, определяет сложность. Неудачный бросок означает промах; провал – ошибку. Магус может уклониться прежде, чем по нему попадут, что позволит ему избежать силы удара.

Шаг третий: Завершение

Попали вы или нет, а если да, насколько хорошо? На этой стадии Рассказчик решает, что произошло. Смешанные из бросков и повествования, результаты схватки перейдут в следующий ход…

- Урон. Оружие или стратегия нападающего дают ему на бросок определенное количество кубиков. Если он нанес удар, то делает бросок этого запаса кубиков против сложности 6, и каждый успех означает повреждение на 1 уровень здоровья. Если у него огнестрельное оружие, то он добавляет к повреждению один дополнительный уровень здоровья на набранный успех (после того, как вычтены успехи уклонения). Атаки ближнего и рукопашного боя не добавляют успехов к своему обычному повреждению.

- Поглощение. После того, как урон определен, цель может попытаться его «поглотить». Если ей это удается, она остается невредима.

Описательная система

Быстрая и грязная система боя полагается на один или несколько бросков, чтобы отобразить несколько яростных моментов. Это хороший вариант, когда герои встречают несколько не особенно стоящих врагов, или когда армия штурмует замок. Вместо того, чтобы разбивать бой на отдельные ходы, Рассказчик просто описывает ход событий и, возможно, делает бросок-другой, чтобы посмотреть, как управляются персонажи игроков. Игроки, со своей стороны, описывают то, что делают их персонажи; возможно, они и сами делают бросок или два, чтобы обрадоваться своему триумфу… или быть сокрушенными своим поражением.

Эту «систему» просто использовать. Прежде всего, если вы – Рассказчик, решите, что происходит; исходя их этого, назначьте основную сложность для нескольких простых бросков, проверьте их результаты и сделайте выводы (правила и примеры см. в «Общих Бросках Действия»). Обычно у каждого комбатанта есть некая задача. Пусть каждый участник скажет, что он хочет сделать; далее пусть каждый сделает общий бросок действия. Посмотрите еще одним-двумя бросками, как дела у их противников. Победители побеждают, проигравшие – нет. Исходя из этого, опишите результаты.

Еще лучше вобще обойтись без бросков, а просто описать очевидный ход событий: «С пылающим мечом ты широкими шагами устремляешься в гущу культистов, крича об отмщении. Они вопят богохульства и пытаются тебя уложить, но они тебе действительно не ровня. Прежде, чем ты успел разобраться в происходящем, на земле остывают семь трупов, а остальные сатанисты разбегаются, спасая свои жизни. Мгновением позже ты замечаешь, что легко ранен. Вычеркни два уровня здоровья. Они тебя достали, но не серьезно». Такая тактика

сберегает много времени и сил, превращает соревнование по игре в кости в событие и позволяет вашей группе перейти к чему поинтереснее.

Когда падают тела, то от вашего сюжета и драмы зависит, много ли шума от этого будет. Обычно вам не захочется убивать персонажа игрока в подобного рода схватке. Если броски игрока были неудачными, то происходит какое-то несчастье: покалеченная рабочая рука, выбитый правый глаз, сломанная нога. Персонажу не нужно умирать, но на его долю причитается какое-то серьезное препятствие (включая штраф на уровни здоровья), и оставшуюся часть сцены (если не всей истории) ему придется как-то с ним разбираться. Что же до врагов, то пускай выживают или умирают, смотря по тому, чего вы хотите от сцены.

Избежать вреда

Лучший способ выжить в бою – это чтобы по вам не попадали; если по вам все-таки попали, то неплохой идеей может быть что-нибудь, попавшее между клинком и вашей шкурой. Если вам не на что положиться, кроме собственного умения, то лучше надейтесь, что Бог на вашей стороне.

Уклонение

На стадии атаки персонаж может попытаться уйти из-под удара. Это «уклонение» может быть встречным финтом, пригибанием, уходом в сторону, блоком – что угодно, что удерживает клинок оппонента от соприкосновения со шкурой персонажа, считается уклонением.

Чтобы это сделать, игрок просто объявляет: «Уклоняюсь», прежде, чем его противник сделает свой бросок атаки. Пока у него есть в запасе действие, он может потратить его на бросок Ловкости + Уклонения; если он разделяет запас и придерживает несколько кубиков на всякий случай, это тоже сработает. Каждый успех, который он получит, отнимает один успех с броска атаки его противника. Если он набирает больше успехов, чем противник, то остается невредим. Он может попробовать разделить свои успехи между разными противниками, но это увеличивает шансы получить удар от любого из них.

Базовая сложность для уклонения в бою на близком расстоянии – 6, + 1 на каждого дополнительного нападающего (+1 на уклонение от двух противников, + 2 – от трех, и т. д.).

Базовая сложность для уклонения от атаки с расстояния зависит от доступности укрытия:

Сложность	Местность
2	В шаге или двух от укрытия
4	Полное укрытие на расстоянии ныряка (ярд)
6	Полное укрытие на расстоянии бега (три ярда)
7	Частичное укрытие в трех ярдах
8	Укрытия нет: пригнитесь и перекатитесь

Маги иногда могут уклоняться от взрывов, которые убили бы смертного. По усмотрению Рассказчика, мистик с Энтропией, Силами, Материей, Жизнью или Временем может сделать бросок Ловкости + Уклонения, чтобы спастись от полной силы взрыва. Это уклонение происходит инстинктивно, оно – рефлекс, а не заклинание. Успех означает, что маг получил лишь половину повреждения, а особо удачный бросок позволяет избежать урона полностью. От

действительно масштабных взрывов, вроде таких, что сравнивают с землей целые усадьбы, нельзя уклониться иначе как с помощью чароплетства того или иного рода.

Сложность	Размер взрыва
6	Мелкие взрывы (масляные лампы, горящие стрелы)
8	Большие взрывы (шаровые молнии (они же фаерболы), выстрелы из небольших пушек, вспышки адского пламени)
10	Огромные взрывы (извержения вулканов, выстрелы больших орудий)

Уклонение возможно не всегда: если маг загнан в угол или со всех сторон окружен врагами, ему не хватит места для маневра. Жертва внезапного нападения тоже может быть лишена права уклониться, или же ей для этого потребуется чрезвычайное усилие – скажем, со сложностью 8.

Поглощение

Персонаж может попытаться «уклониться» от повреждения после того, как его уже нанесли, полагаясь на свою внутреннюю живучесть в борьбе с болью. Когда по магу попадают, игрок делает бросок его Выносливости со сложностью 6. Каждый успех вычитает один успех из успехов нападающего на нанесение повреждений. Если все успехи нападающего обнулены, персонаж переносит удар без последствий.

Некоторые атаки поглощению не поддаются. Аггравированный урон (см. «Смертность») слишком сильно ранит человеческое тело, чтобы ему противостоять. В сравнении с яростным оборотнем или немертвым вампиром, маг – существо хрупкое; некоторые виды магии могут сделать кожу волшебника сверхъестественно прочной (см. Главу VIII), но без них атаки вроде огня, кислоты, яда и некоторых видов магии слишком тяжки, чтобы их переносить.

Броня

Эта эпоха увидела доведение доспехов до совершенства и их упадок. С одной стороны, мастерство ремесленников привело доспехи к той конструкции, что обычно и ассоциируется с рыцарями, и сделало их достаточно доступными, чтобы они начали господствовать на поле боя. С другой стороны, огнестрельное оружие, длинные луки и продвинутые тактики боя быстро сделали полный доспех явлением морально устаревшим. К концу эпохи большинство солдат для личной защиты предпочитает шлемы и нагрудники, но более ничего. Скорость и умение постепенно вытесняют комплексную защиту.

Пластинчатые латы достигают вершины технологического совершенства в несокрушимой Броне Титана, которую предпочитают Габриэлиты и Крафтмасоны; менее великолепные доспехи защищают знатных людей и их лучших бойцов, а менее удачливые пехотинцы защищаются буквально сотнями разновидностей кольчужных, чешуйчатых, кожаных и пластинчатых вариаций на тему доспеха. Многие наемники и члены вассальных ополчений собирают части доспеха с мертвых, на коленке собирая из них «доспехи бастарда» и «воронью кольчугу». Для простоты мы сведем нательное защитное снаряжение к следующим категориям:

«Воронья Кольчуга». Отрада падальщика, это носимое по необходимости уродливое облачение включает кожу, обрывки кольчуги, мелкие пластины и плотную одежду. Многие разбойники и бандиты носят подобную защиту. Другая, более незаметная вариация на тему

этого снаряжения включает пластины из кожи или стали, незаметно вшитые в стратегически важные места одежды, которая кажется обычной.

Легкий доспех. Типичное снаряжение пехотинца, часто включающее нагрудник, поножи, наручи и гульфик, изготовленные из выварeнной кожи, а так же металлический шлем и, возможно, немного пластин или кольчуги то тут, то там.

«Доспехи бастарда». Этот вариант сочетает металлические нагрудник, поножи и наручи с кольчугой и шлемом с открытым лицом. Этот излюбленный доспех пикинеров, тяжелой пехоты и телохранителей предоставляет носителю защиту и подвижность. В эту же категорию попадают ламинарные доспехи самураев.

Кольчуга. Поверх стеганого поддоспешника одевается рубаха из стальных колец, а на голову – шлем с полностью или частично закрытым лицом. Несколько пластинчатых элементов могут добавить комплекту доспеха защиты – и веса, который колеблется от 50 до 80 фунтов. Большинство тяжеловооруженных солдат, бедных рыцарей и не самой знатной знати носит подобные доспехи в битве, но они не относятся к типу, пригодному для появления в обществе.

Полный доспех. Венец развития латной защиты: доспех с пластинчатыми сочленениями, полностью покрывающий тело воина, подобно панцирю. Комплект дополняет шлем с забралом. Полный пластинчатый доспех легче кольчуги и лучше распределяет вес по телу, но он так дорог, что позволить себе подобные расходы могут только самые богатые рыцари и знать. Полный доспех подгоняется по фигуре того, кто его покупает; другой человек может носить отдельные элементы доспеха, но, чтобы без проблем пользоваться всем комплектом в сборе, он должен быть почти близнецом владельца.

Турнирный доспех. Этот впечатляющий комплект, слишком тяжелый и изукрашенный, чтобы использовать его на поле боя, включает полную панцирную защиту и много декоративных элементов. Менее подвижный, чем боевой, он весит больше 80 фунтов и защищает носителя против почти любого чертова урона. Кроме того, в нем чертовски жарко и неудобно, а обилие неровных поверхностей уменьшает шансы вражеского клинка безвредно соскользнуть при ударе. Подобный доспех не предназначается для настоящего боя, но, если приспичит, может в нем использоваться.

Броня Титана. Дедалеанское изобретение, Броня Титана сочетает полную защиту тела и подвижность сочленений, которыми может похвастаться и обычный пластинчатый доспех, с невероятной силой и неявной, но сильной аурой ужаса. Представитель элиты Габриэлитов становится не только несокрушимым, но и пугающим. Броня Титана больше и сложнее, чем нормальный доспех; она делается под конкретного владельца и редко принимает кого-то другого.

Каждый тип можно найти в Сводной Боевой Таблице. Показатель Защиты обозначает количество кубиков, добавляемых к запасу носителя на поглощение. Штраф показывает, насколько на время ношения доспеха уменьшаются запасы кубиков Ловкости и Восприятия. Броня Титана полностью описана в Приложении.

Щиты

В качестве защиты от стрел, зажигательных снарядов и ручного оружия, щит чрезвычайно важен для выживания воина; тем не менее, в этот период он уже не так популярен, как раньше. Многие бойцы полагаются на доспех и держат руки свободными для двуручного оружия или других задач. Щит – штука тяжелая, а также подозрительная: когда он при вас, всем видно, что вы ждете неприятностей.

Отражая удары, щит увеличивает сложность вражеского броска атаки. Защитить спину или противоположный бок он не может. Разновидности щитов включают:

- Баклеры (Bucklers). Маленький и легкий, баклер имеет диаметр один-два фута и поднимает сложность атаки для противника на один. Маленькое и прочное оружие (дага, короткий меч, латная рукавица etc) могже служить щитом, если находится в «нерабочей» руке. Некоторые баклеры, вроде шотландского тарча, снабжены длинными шипами в центре, которыми можно подловить клинок противника или проткнуть его тело. Такие баклеры наносят повреждение, как от ножа, но со сложностью 7.

- Боевые щиты. Более тяжелый деревянный или металлический щит имеет длину и/или ширину от трех до четырех футов, а иногда и больше. В некоторых конструкциях удерживать вес помогает лямка через плечо. Сложность бросков атаки для оппонентов, пытающихся поразить персонажа с таким щитом, возрастает на два.

Маневры и Осложнения (необязательное правило)

Когда лязг стали отрезает возможность компромиссов, может произойти что угодно. Приводимые ниже модификаторы, маневры и необязательные правила могут превратить череду скучных бросков в смертный бой. Если это требуется, не бойтесь игнорировать эти правила или подгонять их под себя. Помните: события должны двигаться! (Необходимые Черты, броски, данные и модификаторы см. в Сводной Боевой Таблице).

Обычные обстоятельства

- Смена действия. В большинстве случаев вы не можете изменить свое действие после того, как его заявили. Если это действие внезапно становится невозможным (например, прыгнуть на лошадь, которой уже нет на месте) или нежелательным (прыгнуть в дверной проем, полный врагов), вы можете прервать это действие и попробовать другое. Сложность нового действия будет на один выше, чем была бы без смены действий (6 поднимается до 7 и так далее).

- Бой верхом. Способность персонажа сражаться, сидя в седле, ограничена его умением всадника. Его запас кубиков на атаку не может превышать его запас кубиков Ловкости + Верховой Езды.

- Атака с фланга или тыла. Сложность атаки сбоку уменьшена на 1; сложность атаки сзади – на 2.

- Обездвиживание. Персонаж, которого взяли в захват, все еще можнт отбиваться, но сложность его бросков атаки повышается на 2. Попытки нанести удар по нему самому идут со сложностью, сниженной на 2; если же он связан или обездвижен иным подобным образом, то нападающие попадают по нему без необходимости делать бросок.

- Многочисленные противники. Персонаж, который сражается с несколькими противниками на близком расстоянии, поднимает сложность своих бросков атаки и уклонения на 1 за каждого противника, до максимума в 10. Его противникам может полагаться такой же штраф на броски атаки, если им не хватает места для маневра: можно уклоняться от ударов целой группы, если ее участники постоянно попадают друг другу под руку. Если магус сражается с расстояния, то штраф не применяется, зато он может снизить сложность своих бросков атаки на 2, если его противники сбились в кучу.

- Прицельные действия. Целясь в конкретную часть тела противника – сердце, глаза, «рабочую» руку etc. – персонаж может покалечить или обезоружить противника. Такие атаки

идут со сложностью на 2 больше нормальной; если бросок успешен, то Рассказчик определяет, что произошло, если неудачен – нападающий полностью промахнулся.

Приемы ближнего боя

- Связывание (Bind). Подловив оружие противника и задержав его, персонаж может удерживать его на расстоянии. Чтобы высвободить его, противник должен одолеть связавшего в противопоставленном броске Силы. Чтобы связать оружие, требуется как минимум три успеха, а так же, как правило, какой-нибудь прочный объект, на который и принимается удар.

- Таран всем телом (Body Check). Бросив себя на врага, персонаж может нанести немного урона и сбить противника с ног. Это действие наносит урон обеим сторонам: тела не предназначены для тарана! Чтобы выполнить атаку, персонаж должен набрать минимум три успеха; урон равен его значению Силы плюс один на каждый успех после третьего (один на четыре успеха, два на пять etc.). Если он не наберет хотя бы трех успехов, то сам получает урон в один уровень здоровья на успех.

Оппонент, в которого так врезались, оказывается оглушен: до конца хода все его действия идут со сложностью +2. Действительно хороший удар (пять и более успехов) швырнет его на землю (см. «Иммобилизация), и то же произойдет и с нападавшим, если он сделает плохой бросок или если защищающийся поглотит весь нанесенный урон.

- Обезоруживание. Быстрым взмахом нападающий отправляет оружие противника в полет через всю комнату или забирает его в собственные руки. Три успеха выбивают оружие, на которое нацелен прием; пять и более отнимают его.

- Клыки и Когти. Драконы, оборотни и животные могут кусать, бодать, царапать или рвать своих противников с большим успехом. Действительно хороший удар (пять и более успехов) могут насадить жертву на рога (при бодании) или захватить ее в челюсти (при укусе), что предоставит в следующий ход «бонусный удар» - нанесение повреждения без броска атаки.

- Захват. Ухватившись за противника, нападающий может попытаться придавить его к полу, сдавить или сразу то и другое. Если нападающий наберет больше успехов, чем значение Силы жертвы, то захват успешен. В следующий ход он может начинать сдавливать врага. Персонаж, которого давят, теряет свое действие на этот ход, но может отбиваться, начиная со следующего. Если нападающий промахнулся броском захвата, то загребает воздух и падает. Если он хочет продолжить удерживать захват, то оба персонажа делают противопоставленный бросок Силы + Борьбы, и победивший причиняет урон. Если не побеждает ни один, то обе стороны проводят ход в безуспешной борьбе.

- Парирование (Parry). Маг может блокировать удар противника, объявив «Парирую» вместо «Уклоняюсь». Как и в случае с уклонением, каждый успех парирования уменьшает успех броска атаки на один. Защищающийся стоит на месте, а не отходит, и может парировать, пока у него остались кубики в запасе. Естественно, для этого действия ему нужно оружие. Провал парирования выбивает это оружие.

- Дальность действия, скорость и инициатива. Часто, хотя и не всегда, у бойца с длинным оружием есть козырь против бойца с коротким. В крайних случаях, вроде кинжала против алебарды, Рассказчик может автоматически предоставить инициативу бойцу с более длинным оружием. То же относится к случаям, когда боец с очень быстрым оружием, скажем, рапирой, выходит против кого-то с оружием тяжелым и большим, вроде боевой секиры (примеры этого правила в действии смотри в «Rob Roy», дуэли Арчибальда). Тем не менее, умелый боец способен сократить дистанцию и достать противника; считайте, что персонаж с минимум восемью кубиками в запасе может компенсировать неудобство и нападать на обычных основаниях.

Решайте согласно здравому смыслу: если оружие кажется примерно равным, игнорируйте это правило.

- Оглушающий удар. Персонаж, который хочет сразить противника, но не хочет его при этом убить, может воспользоваться «мягким» оружием (мешочек с песком, маленькая дубинка), нанести хлещущий удар открытой ладонью или ударить по голове. Подобная атака вышибает из противника сознание, если урон, оставшийся после броска поглощения, больше, чем показатель Выносливости цели; противник остается в отключке на один ход за набранный успех в броске повреждения. Если жертва сделает успешный бросок Выносливости (сложность 8), то может удержаться на ногах, но перед глазами у нее поплывет. Поскольку подобные удары обычно наносятся в голову, их лучше всего наносить внезапно и исподтишка. Оглушающие удары редко срабатывают против крупных целей (размером с лошадь или больше), и они не причиняют цели большего вреда, чем Синяки. См. также «Оглушение» в разделе «Смертность».

- Блок щитом. Когда нападающий бросается вперед, удары сыплются на щит. Как и обычное парирование, этот маневр поглощает успехи нападающего; в отличие от обычного парирования, это действие нужно заявить в начале хода. Провал заставляет щит сломаться.

- Метание предметов и противников. Комбатанты бросаются всевозможными предметами: ножами, камнями, кружками, людьми etc. Мелкое оружие имеет дальность полета в (10 х Сила метателя) ярдов, большое в (5 х Сила). На каждую точку своей Силы персонаж может метнуть два фунта несбалансированного веса или пятифунтовый предмет с хорошим балансом (расстояния и урон см. в таблице Метательного Оружия).

- Уловки и неожиданные ходы. В пылу битвы может произойти что угодно. Во многих случаях побеждает боец, который добивается успеха каким-то неожиданным способом. Подобные уловки (швырнуть соль, хлестнуть плащом, неожиданно прыгнуть между столами) застают противника врасплох. Хотя они не наносят противнику особенного урона, эти сюрпризы при успехе могут повернуть ход боя.

Чтобы выполнить какой-то трюк, просто дождитесь своего хода и опишите то, что делает ваш персонаж. Рассказчик определит сложность действия и необходимый бросок. Успешный бросок дает вам преимущество – не пригоршню кубиков, а какой-то драматический поворот фортуны. Неудачный бросок сделает то же самое, но поворот будет не в вашу пользу; проваленный бросок оставит персонажа по уши в проблемах. Неожиданные ходы бывают рискованными, но они часто стоят того, чтобы попробовать.

Рассказчикам следует определить детали броска трюка по очевидным Чертам и обстоятельствам. Большинство сюрпризов сочетает Ловкость с Чертой наподобие Акробатики, Атлетики, Ближнего боя или Хитрости. Чем серьезнее трюк, тем выше сложность: можно уверенно начинать с 7, а действительно рискованные штуки могут стоить 9 или даже 10. Сводная Боевая Таблица содержит несколько примеров трюков и их сложности; на основании этих примеров принимайте собственные решения. Хорошему трюку полагается значительно изменить баланс на весах: автоматическая инициатива, кубик-другой дополнительного повреждения, упавший или ослепленный противник etc. Проявленная в бою смекалка часто приносит победу; трюки стоит вознаграждать – и не стоит ограничивать их использование только персонажами игроков!

Фехтование

Исторически, 15 век – это время детства фехтования. До приключений Трех Мушкетеров еще больше ста лет, и золотая эпоха авантюристов еще только начинается. Но в драматическом плане нет ничего зазорного в том, чтобы немного подтолкнуть ход вещей, особенно если в деле замешаны маги. Дуэли в «Ромео и Джульетте» и «Невесте – Принцессе»

- одни из самых зрелищных эпизодов этих фильмов; обидно было бы лишить Крестовый Поход Чародея подобных сцен.

Согласно большинству источников, фехтование происходит из Тосканы; Испания и Франция равно славятся подобными техниками, и джентльмен хорошего воспитания мог изучить фехтование в любой из этих стран. В эту эпоху фехтование – дело серьезное: клинок рапиры смертоносен, особенно в умелых руках. Манерный стиль современного спорта сильно отдалился от смертоносного искусства флорентийских гимназиумов. Подготовленный фехтовальщик умен, хитер и очень, очень опасен.

Фехтование – искусство эксклюзивное: ученик должен найти мастера меча, произвести на него впечатление, оплатить его (очень недешевые) услуги и выдержать месяцы или годы изматывающих, а часто и унизительных тренировок. Уроки включают технику, хитрости, этикет, политику, анатомию, философию и игры разума. Фехтовальщик – это не просто воин, он – элитный человек искусств, впечатляющий, страстный и грациозный как кот. Хотя подобные навыки принято относить к мужским интересам, находится немало целеустремленных женщин, которые переодеваются мальчиками, соблазняют учителя или втайне нанимают преподавателя при помощи заоблачного масштаба взяток либо угроз. Фехтовальные школы соперничают друг с другом, и гордость их часто окрашена кровью. Политес, – умение себя держать, которое приходит вместе с фехтованием, - в придворной жизни оказывается важнее дуэльных умений, особенно в эти ранние времена. Многие фехтовальщики любят выставлять свои великие умения напоказ, и эпоха сдержанности еще не пришла.

В игровых понятиях, фехтовальщик может использовать арсенал эксклюзивных приемов. В понятиях истории, он – впечатляющий персонаж, в процессе схватки совершающий всевозможные штуки, трюки и финты. Фехтование – это одновременно искусство, способ формулировки мыслей и техника гофрирования. Схватки, в который участвует человек клинка, должны отражать ошеломительную новизну его искусства. Ни один фехтовальщик не может обходиться без нескольких точек в Уклонении или Акробатике; для него обычное дело – парирование, связывание и обезоруживание, упомянутые выше. Однако маневры, которые будут перечислены сейчас – принадлежность исключительно фехтовальных стилей: они слишком таинственны и еще не влились в обычные боевые умения этой эпохи.

- Флетч (Fletch). Также известен как ballistra. Фехтовальщик бросается или скользит в направлении цели, затем наносит хлесткий или тычковый удар. Импульс движения вбивает клинок в тело цели.

- Флорентийский стиль. Любимый (и очень устрашающий) итальянский стиль подразумевает использование двух единиц оружия, часто равной длины, и чередование их в атаке и защите. В игровых понятиях, фехтовальщик должен иметь минимум пять кубиков в запасе Ловкости + Фехтования. Далее он может решить использовать одно оружие либо как щит (добавляя 1 к сложности атаки противника), либо для второй атаки (разделяя на две атаки свой запас кубиков, но перед разделением добавляя к нему «бонусный кубик»).

- Рипост (Riposte). Этот ослепительно быстрый удар следует за парированием; фехтовальщик пользуется чужим ударом, чтобы нанести свой, а игрок, соответственно, добавляет два кубика к своему следующему броску инициативы. Рипост должен следовать за парированием: между этими двумя действиями не может быть предпринято никакое другое действие, иначе возможность будет упущена.

- Транш (Tranche). Быстрое хлесткое движение по руке, груди, лицу или ноге жертвы. Обычно порез неглубокий, но очень болезненный: цель должна сделать бросок Силы воли со сложностью 10 или оказаться оглушенной на следующий ход. Хороший маневр, чтобы окончить бой быстро и с минимумом кровопролития.

До

Ужасающий и чуждый боевой стиль, До фокусирует максимальный потенциал человеческого тела и духа в молниеносные серии разрушительных действий. В качестве же стиля жизни До поддерживает здоровье, энергичность и дисциплинированность. Большинство видит только боевые приложениея этого искусства: его скрытые стороны незаметны, когда окружающие восхищаются разбитыми предметами и сокрушенными телами.

В эпоху Темной Фантастики До – секрет, вотчина магов – Акашийцев и их ближайших спутников. Хотя До само по себе не является волшебным, его часто используют в качестве стиля для могущественных магических действий. В своей наиболее основной форме До позволяет человеку бить, прыгать и уклоняться с нечеловеческой умелостью. Чтобы довести этот навык до высокого уровня, требуются годы усердия, диеты и упражнений. До не изучают – им живут.

В качестве боевого искусства До позволяет персонажу приобретать несколько эксклюзивных маневров; несколько точек в Акробатике, Атлетике и Уклонении также придутся ко двору, хотя их придется выкупать обычным образом. В понятиях историях, последователь До практикует изощренные ката (формальные комплексы упражнений), подобающим образом питается и медитирует по нескольку часов в день. Когда его вынуждают сражаться, он принимает смертоносную стойку; когда он бьет, то делает это с полной отдачей. В зависимости от характера и обстоятельств практик До может сражаться до подавления и сдачи противника, или же убивать с механической точностью. Разнообразные стили в рамках этого искусства сосредотачиваются на «твердых» техниках (пинки, удары кулаками, устойчивость к повреждениям) или на «мягких» вариантах (уклонение, броски, использование собственной силы противника и обманные приемы). В игровых понятиях, оба стиля используют сходные движения, но в понятиях истории они выглядят весьма различно. То, какой стиль лучше соответствует конкретному практику, определяет сам этот персонаж – и его игрок.

В отличие от большинства боевых действий, удары в До имеют базовое повреждение, к которому игрок добавляет свои успехи. Удар кулака, например, причиняет повреждение минимум на три уровня здоровья. Если Изабель выбросит три успеха, то ее персонаж – Акашиец нанесет урон на шесть уровней здоровья. Это повреждение нормальное, а не аггравированное, хотя некоторые магические «улучшения» могут сделать тот же самый удар более сильным.

Основные маневры и их модификаторы можно найти в Сводной Боевой Таблице. Особенно умелый Акашиец в дополнение к своему обычному арсеналу может выполнять несколько особых приемов. Чтобы приобрести особый прием, персонаж должен иметь показатель До минимум 2; на каждую точку после второй он может приобрести еще один специальный прием. Эти приемы не покупаются за очки опыта, для их приобретения просто требуется быть достаточно сведущим в До.

- Поймать / Отразить Снаряд. Потратив на это полный ход, Акашиец может заметить приближающуюся атаку на расстоянии и либо поймать снаряд, либо отбить его в сторону. Это требует минимум одной свободной руки и обычного броска. Чтобы метнуть снаряд назад, нужен другой бросок и отдельное действие.

Снаряд	Отразить	Поймать
Камень	4	5
Копье	5	4 (обе руки)
Нож	6	7
Стрела/болт	7	8

Топор	8	7

- Летящий Прыжок. Потратив один ход на подготовку и сделав успешный бросок Ловкости + До, Брат может либо удвоить свое обычное расстояние прыжка (см. «Драматические Системы»), либо не касаться земли один ход за успех, отталкиваясь от стен, ветвей или других твердых поверхностей. Это не магическое заклинание, хотя в некоторых действительно дальних прыжках магия все же используется.

- Железный Крик. Направив свою внутреннюю силу посредством оглушительного вопля, Акашиец может либо сделать себя менее уязвимым для ударов (бросок Выносливость + До), либо напугать своих противников (Манипулирование + До). Первый вариант имеет сложность 7 и позволяет игроку добавить успехи от Крика к своему запасу кубиков на поглощение. Второй вариант заставляет противника бежать в ужасе или оглушает его на один ход (см. «Иммобилизация»); сложность этого броска равна Силе воли цели. Крик можно использовать против нескольких оппонентов со слабой волей (4 и менее), пугая одного на каждый выброшенный успех. Этот трюк обычно работает только один раз за бой: если кричать на противника постоянно, он привыкнет. Игрок должен обозначить свое намерение использовать Крик в начале хода, или же держать несколько кубиков про запас после того, как персонаж совершил свои действия.

- Перенаправление. Поймав удар и отправив его силу назад к нападающему, мастер До может причинить вред кому-то, кто сам только что собирался ему повредить. Успешный бросок наносит врагу повреждение (показатель До мага + его успехи) и защищает мага от пойманной атаки.

Орудия и Ружья

Великий козырь Дедалеанцев, артиллерия сравнивает с землей замки, истребляет войска и пугает неприятеля до чертиков. К середине 1400-х орудия – печально обыденное дело на полях больших сражений, а менее продвинутые военные машины вроде катапульт и баллист существуют уже не одну сотню лет. Орден Рассудка иногда использует и ракеты, но такие вещи более типичны для сражений на Востоке, чем на Западе (если в деле не участвуют Искусники – см. детали в «Сведениях по Крестовому Походу»).

Каждая единица артиллерии требует умелой команды из мастеровых и наемников. Очень немногие королевства держат артиллеристов в постоянном штате; чаще они нанимают специалистов по заоблачно высокой цене. Эти отряды стоят своих цен – их ремесло опасно, и не только потому, что пушки имеют склонность взрываться. Из пойманных вражеских артиллеристов делают пример того, что ждет остальных, и солдаты стараются захватить огневые позиции пушек до того, как попадут под огонь. Медленные в перемещении и неуклюжие в наведении, артиллерийские орудия напоминают хромых уток – но уток с зубами. Окруженные тяжеловооруженной охраной, эти военные машины приносят на землю небесный гром. Некоторые градом сеют картечь, а другие отправляют в стены замков пятидесятифунтовые ядра. Рев пушки способен устрашать коней, людей и даже драконов. Большинство противников предпочтет сбежать, чтобы не сражаться с военной машиной.

В игровых понятиях, артиллерия делает поле боя зоной стихийного бедствия: очень мало кто из смертных имеет шансы пережить прямое попадание из большого орудия, хотя точную статистику повреждений можно посмотреть в таблице. Большинству орудий требуется команда от пяти до пятидесяти человек; чем больше орудие, тем больше команда. Наведение, заряжание и стрельба из этой военной машины требуют умения Артиллериста: очень немногие способны воспринять всю идею этой военной технологии, а тем более применить ее на практике. Военные машины часто служат фокусами для сил Дедалеанцев (см. «Ритуальные

Инструменты», Глава VIII) и являются основой для продвинутых Машин. Многие Крафтмасоны и Искусники могут похвастаться собственными конструкциями артиллерийских орудий, и часто они сами становятся за эти орудия в бою. Такие Машины требуют Просвещенных канониров, хотя Братья часто помогают главному пушкарю. Неудачный бросок Артиллерии означает осечку, недолет или промах; провал уничтожает машину (и, как правило, заодно и ее команду) взрывом или еще какой-то аварией, или же отправляет снаряд в ряды дружественных войск с печальными результатами.

Большинство орудий стреляет большими шарами из камня или литого железа: взрывающиеся боеприпасы представлены только экспериментальными образцами Дедалеанцев, хотя Искусники и любят испытывать свои новые конструкции на своих оппонентах. В эту эпоху каждое орудие – это более или менее отдельное произведение ремесла; стандартные калибры и боеприпасы появятся только в будущем, так что ядра льют или тешут под конкретную пушку. Некоторые творчески (или отчаянно) настроенные команды заполняют свои орудия кусками камня и металла, наполняя воздух градом, рвущим цели на куски. Подобная «амуниция», именуемая «langridge», чудовищно выкашивает отряды, оказавшиеся поблизости, но бесполезна против отдаленного противника или укреплений. В каком бы виде она не была представлена, артиллерия дает владельцам решительное преимущество.

Каждый оружейник создает собственные конструкции: пушки так же различны, как люди, которые их создают. Для наших целей мы подразделяем большое огнестрельное оружие на четыре собирательных категории.

- Пот-де-фер (Pot-de-fer, буквально «железный горшок») – маленький, дешевый «горшок» из бронзы или железа, который стреляет большими стрелами. В эту эпоху они уже безнадежно устарели, но некоторые армии все еще их используют. Один сильный человек способен водрузить пот-де-фер на место, зарядить его, поджечь фитиль и убежать.

- Малые орудия, известные под названием полукулеврин и многими другими названиями, представляют собой просто литые бочки в деревянных рамах. Приподнятые на подпорках или утопленные в землю, они метают маленькие ядра в войска или осадные орудия, но против стен не очень действенны. Некоторые артиллеристы устанавливают на телеги или передвижные щиты ряды маленьких пушечек и быстро последовательно стреляют из них, что создает эффект примитивной пушки Гатлинга. Большинство малых орудий слишком тяжелы для одного артиллериста, но некоторые установлены на переносные рамы, которые один человек, если приспичит, может перетаскивать.

- Большие орудия (драгуны и бомбарды) и осадные мортиры метают большие ядра сквозь или через стены замков. Водруженные на орудийные телеги или отлитые на месте осады, эти орудия при некотором усилии могут перевозиться с места на место. Команда в дюжину человек способна делать от трех до пяти выстрелов в час, если все будет идти хорошо.

- Тяжелые полевые орудия, которые стреляют ядрами весом от 50 до 100 фунтов со скоростью одно-два в час; их часто отливают на месте осады. Чтобы переместить такое орудие, требуются часы или даже дни, и для них нужны команды в дюжину и более человек.

Большинство орудий заряжается с дула, хотя некоторые артиллеристы и экспериментируют с казнозарядными образцами. Другие инновационные варианты включают многоствольные орудия, вращающиеся рамы с пушками, «огневые телеги» на конной тяге и устройства, способны стрелять и вперед, и назад. Некоторые работают, многие – нет.

Ружья

В эту эпоху ружья уже достаточно продвинуты, чтобы стать опасными, как для мишеней, так и для стрелков. Скоростной огонь, точность и надежность появятся лишь через несколько столетий; даже очень прозорливый Дедалеанец сочтет конструкцию М-16 невероятной. И все же ружья в умелых руках вполне эффективны – неточны, привередливы, но все равно эффективны.

Исторически, большинство ручного огнестрельного оружия этого периода – это либо ручницы, либо пищали и аркебузы с ручным фитильным поджигом - тяжелые стволы с открытой полкой, либо удерживаемые с помощью перевязи через плечо, либо подпираемые упорами-сошками. Орден Рассудка, однако, усовершенствовал огневое дело до невиданных высот: фитильные и колесцовые замки, пистоли на несколько выстрелов и многоствольные «перечницы» вполне обыденны в рядах Дедалеанцев – как в качестве устройств, так и в качестве фокусов для Высокой Науки. Благодаря их гению, ружья безопаснее, точнее и надежнее, чем «обыкновенное» огнестрельное оружие того времени.

Обратная сторона этих инноваций в непредсказуемости: неудача или провал броска атаки по усмотрению Рассказчика может просыпать порох или порвать в клочья весь ствол. У большинства Дедалеанских ружей несколько стволов, и, если один из них осечется или забьется, то можно просто выстрелить из следующего. Но даже у этого оружия скорость стрельбы ограничена, а перезаряжаются они дольше. Большинство стрелков из ружей носят с собой запас пороха, фитиля и картечи либо пуль на 12 выстрелов; больше – если персонаж готов идти на серьезный риск.

Осложнения, связанные с огнестрельным оружием, таковы.

- Прицеливание. Для ружей характерна неточность; несмотря на это, меткий стрелок может потратить лишний ход на прицеливание. Этот ход позволит ему добавить свое Восприятие к запасу кубиков Ловкости + Огнестрельного оружия. Пока он готовится к выстрелу, он не может делать никаких движений, а непосредственно перед выстрелом ему нужно принять максимально устойчивую позицию.

- Осечки и Взрывы. Неудачный бросок может означать либо осечку, либо промах (по усмотрению Рассказчика). В случае осечки (misfire) необходимо извлечь из ствола боезапас прежнего выстрела и прочистить ствол, а уже потом заряжать для следующего выстрела. Провал заставляет ружье взорваться перед лицом стрелка, причиняя нормальный урон на четыре уровня здоровья и ослепляя его на ход или около того.

Если персонаж, который носит на себе много пороха, попал под удар открытого огня, то у него очень серьезные проблемы. Дополнительная амуниция, если ей позволить загореться, может взорваться, причинив аггравированный урон на пять-восемь кубиков (смотря по тому, много ли выстрелов носит стрелок).

- Движущиеся Цели. Стрельба по подвижной мишени увеличивает сложность выстрела на один или два; то же, если стреляют с движущегося транспорта или с седла.

- Расстояние. Расстояние, приведенное в таблице, устанавливает максимальную дистанцию точного огня; выстрел за пределы этой дистанции увеличивает нормальную сложность на один-три. Напротив, выстрел в упор (в цель на расстоянии в пределах ярда) имеет сложность 5.

- Перезарядка. Ружья времен Возрождения требуют много времени на перезарядку. Считайте, что для каждого ствола требуется по пять ходов на чистку, заряжание (порох, пыж, пуля, еще пыж) и подготовку к стрельбе. В процессе стрелок должен более или менее оставаться на месте: он не может предпринимать никаких других действий в процессе перезарядки, иначе придется начинать весь процесс сначала. Плохие условия (идущая вокруг схватка, дождь, темнота etc.) могут удвоить или утроить обычное время на заряжание.

- Мокрый порох. Порох этого времени неоднороден и нестабилен. Персонаж, который промок или использует свое огнестрельное оружие в дождь или туман, может испортить свой запас пороха, если не предпринимает специальных (и, возможно, магических) действий, чтобы его уберечь.

Военная Магия

Умный маг способен повернуть ход битвы; кабал способен выиграть или проиграть войну. В борьбе сил магии, веры и науки Пробужденные со всех сторон конфликта прикладывают свои таланты к делу убийства. Хотя маги редко славятся своей физической мощью (за исключением Акашийцев и некоторых воинственных ведьм), их Искусства могут оставить отряд закаленных бойцов валяться в окровавленной грязи… это, конечно, если упомянутые бойцы не перебьют волшебников раньше.

Магия может очень сильно пугать: большинство смертных солдат не полезут драться с явным волшебником, пока у них не будет против него какого-нибудь преимущества. Это обстоятельство работает и на магов, и против них. Внезапная атака, похищение, диверсия, убийство исподтишка или простое превосходство в силе способны притупить волшебнику клинок, и большинство ветеранов предпочтет эти методы открытому бою. Если заклинания уже полетели, обычный солдат, скорее всего, сбежит, если только на его стороне не стоит какой-нибудь союзник вроде священника или дружественного чародея. Естественно, чародей, которого сумели взять Спящие, подвергнется, как бы это сказать, скверному обращению. Люди склонны уничтожать вещи, представляющие очевидную угрозу, а мало что настолько очевидно угрожает, как швыряющаяся заклинаниями ведьма.

Иногда лучше действовать скрытно, хотя временами хорошая огненная буря и бывает наилучшим решением. Когда проваливаются переговоры и обнажаются клинки, у мага есть несколько вариантов.

- Он может замаскировать свои Искусства под «совпадения», которые склоняют бой на его сторону. Конь спотыкается; искра разрушает орудие; внезапный приступ головокружения нарушает баланс мастера меча, ну и так далее. Заклинания из арсенала Жизни, Разума, Времени и Энтропии идеальны для «случайного» плетения, при условии, что маг способен провести свой ритуал, не привлекая внимания.

- Он может призвать какую-нибудь могучую штуку, чтобы разнести противников в куски. Ветхий Завет рассказывает о колоннах огня и внезапных землетрясениях, и кто такой маг, чтобы спорить с тактикой, которую предпочитает Бог? Падающие камни, молнии, заклинания смерти и прочие подобные вещи служат волшебнику впечатляющим способом выразить свой гнев, когда он отбрасывает скрытность. В то же время, они привлекают к чародею много внимания: ни одна армия не забудет волшебника, по велению которого земля поглотила весь их обоз. Эти солдаты ведь вернутся, и в следующий раз они будут подготовлены…

- Возможно, он «улучшит» обычное нападение, сделав его более точным или разрушительным. Капитан Филипп отлично проводит день, проходя сквозь врагов, подобно косе; ядро разносит сторожевую башню одним точным попаданием. Как и в случае с «совпадениями», улучшенная атака полагается на тайну; в отличие от той тактики, эта «седлает» нечто, уже кажущееся разрушительным. Еще одна разновидность плетения позволяет магу или его спутникам преображаться в боевые формы вроде тигров или драконов, что поднимает их физические способности на сверхчеловеческие высоты.

- Если все остальное не сработало, он может призвать кого-нибудь еще, чтобы сражаться вместо себя. Кто не видел, какой эффект оказывает на шайку бандитов появившийся грифон, тот все равно не поверит рассказу, и мало что способно так напугать убийцу, как стая оживших

теней. Призывания требуют труда и умения (см. Главу VIII), но они часто стоят того, если вы сами не можете сражаться достаточно хорошо.

В игровых понятиях, магу нужна возможность сотворить заклинание; в зависимости от его инструментов и опыта, это может быть легко или нет. Боевые маги часто полагаются на «быстрое сотворение» («fast-casting», см. Справочную Таблицу по Магии), чтобы творить волшебство в неудобных условиях. Продолжительные ритуалы лучше проводить не там, где кто-то хочет причинить магу вред: чужое вмешательство оборвет продолжительное плетение. Все компоненты, с которыми маг хочет работать, должны быть уже на месте до сотворения заклинания, и все помощники должны быть уже на месте. Прочую общую информацию по магии смотри в Главе VIII.

Духи и Их Мир

Когда магус входит в мир духов – «шагнув в сторону», или открыв портал, - он перемещается в место, где обычные законы реальности не работают. Действие Бича минимально, за исключением одного очень заметного случая – «машинной магии», которая считается Тщетной. Все остальные формы творения заклинаний в этой изначальной земле считаются «обыденными».

Человеческие существа, даже Пробужденные, давным-давно утратили свою связь с Иными Мирами. В игровых понятиях, сложность чьей-либо атаки по ту сторону Барьера увеличивается на один. Материальное существо не способно причинить физический вред духу, если только эта сущность до того не применила Материализацию (см. «Правила для Духов»). Чародей, имеющий три и более точки в Духе, может обойти это правило, но все остальные будут попусту махать руками на пустую эфемеру. Ружья бесполезны, если только не используют Высокую Науку. Магия Жизни и Материи бесполезна, если обитатель Умбры не материализовался. Сфера Духа работает как магия Жизни при использовании против эфемерных существ (и как Материя против неодушевленных эфемер), а Энтропия 4 / Основы 2 наносят таким существам повреждение, действуя «на их территории».

Атаки, которые требуют противопоставленного броска Атрибута обитателя Умбры (дух уворачивается от летящей стрелы Силы, например), считаются против его Силы воли. Другими словами, уклоняющийся дух будет делать против нападения волшебника бросок Силы воли, а не Ловкости + Уклонения. У духов есть несколько различных Черты (детали смотри в «Правилах для Духов»), которые они используют при общении, схватке и прочих занятиях. В понятиях истории, существо Умбры может быть пугающим и непредсказуемым, водоворотом стихийного разрушения или коварным отравленным шепотом…

Яд

Токсины играют в мире Темной Фантастики огромную роль. Нет лучшего символа для ремесла интригана, чем наполненный ядом кубок или смазанный ядом клинок. Нанесенное на оружие, смешанное с пищей или питьем, впрыснутое в тело или развеянное по ветру, смертоносное зелье вызывает у заговорщика улыбку, а у человека смелого – дрожь. Никто не хочет умереть от отравы, но многие умирают.

Можно догадаться, что наказание, которое ждет схваченного отравителя, настолько ужасно, насколько может измыслить эта эпоха: некоторых убийц варят заживо, других свежуют, сжигают или рубят на куски. Хотя они и могут быть обыденностью, яды находятся строго вне закона. Иметь их в наличии – серьезное преступление; использовать их – смертный приговор. Игрокам, которые хотят подражать Лукреции Борджиа, стоит напоминать, какая судьба ждет отравителя – так или иначе.

В понятиях истории, яды достаточно обыденны, если вы знаете, где и как их доставать. Любой алхимик, травник, врач, шпион или аптекарь, который стоит своего звания, знает несколько хороших рецептов, и многие подобные личности держат отраву под рукой… просто на всякий случай. Естественно, что они очень осторожны относительно своих клиентов (никто не хочет, чтобы в его дверь начали ломиться местные служители закона) и требуют высокую цену за свои услуги (Смотри, а еще лучше читай, два очень хороших примера в «Ромео и Джульетте»). Личность, которая хочет достать яд, должна его найти, заплатить за него и суметь правильно им воспользоваться. Если вы не знаете, что творите, то отравление легко провалить. После того, как вы добыли яд, его еще надо доставить адресату – не самая простая задача во времена, когда у каждой богатой «цели» есть личный дегустатор и собственный отряд костоломов. Пища, вино, оружие, косметика и пудра служат обычными средствами доставки, и опять же, всегда можно прибегнуть к магии. Оказавшись мишенью для отравителя, никто не может быть в полной безопасности, даже персонаж игрока!

Роковая Капля

В игровых понятиях, персонаж должен либо добыть зелье, либо сварить его сам. Первый вариант требует бросок-другой Смекалки + Воровского дела, а так же очень хорошее объяснение (которое лучше отыгрывать – опять же, смотри «Ромео и Джульетту»). Второй требует некоторого времени и броска Интеллекта + Траволечения, Ядов или Метафизики (Алхимия). Рассказчик может выставлять сложность обоих бросков сообразно смертоносности зелья, но это было бы не особенно уместно. Некоторые из самых убийственных ядов доступны чуть ли не по первой необходимости. Может быть лучше делать бросок, основываясь на редкости яда и тому, какие ресурсы доступны магу: общедоступные вещи вроде белены или белладонны найти легко (сложность 6), а яд кобры или мандрагора – дело много более хитрое (сложность 8 или 9).

Если вы хотите кого-то отравить, то вам придется подобраться достаточно близко. Некоторым убийцам достаточно получить доступ к пище; другие настаивают на личном контакте и взяткой, оружием или соблазнением прокладывают себе путь к телу жертвы. Отравление обычно требует некоторой аккуратности: неуклюжую попытку обычно замечают прежде, чем яд сделает свое дело. В игровых понятиях, отыграйте деяние и, возможно, сопроводите его несколькими бросками (смотри таблицу Драматических Систем), чтобы убедиться, что все прошло хорошо. Неудачный или проваленный бросок означает беду: как мы и упоминали, те, кого поймали на отравлении, обычно умирают небыстро и беспокойно.

Конкретное действие яда лучше определить рассказыванием истории, чем при посредстве системы правил. Вместо того, чтобы распределять яд дозировками и бросками кубиков, предоставьте решение драматизму ситуации и смертельности яда. Любой яд в той или иной дозировке смертелен. Вопросы в том, насколько он смертелен, и насколько быстро придет смерть. Ответы лучше давать, сообразуясь с требованиями повествования. Может быть отличным драматическим ходом заставить вспомогательного персонажа судорожно втянуть ртом воздух, упасть наземь в корчах и неожиданно умереть от того же яда, который позже заставит главного персонажа судорожно хвататься за живот и, борясь с болью, искать противоядие. В качестве правила считайте, что яд смертелен настолько, насколько этого требует сцена. Если жертва – персонаж «кушать подано», убейте ее каким-нибудь ужасным образом; если она играет в хронике значительную роль, позвольте ей пострадать подольше, пока не найдут какое-нибудь лекарство. Это, разумеется, значит не то, что крупного персонажа нельзя убить роковым зельем, а лишь то, что смерти должна быть какая-то убедительная драматическая причина. Важных персонажей нельзя убивать легкомысленно.

Корона славы яда как инструмента сюжета – в том, что он приходит незаметно и неспешно. Обычно нагляднее показать эффекты, когда они проявятся, чем сказать: «Ты отравлен! Делай бросок Выносливости!» Рассказчику следует упомянуть непривычный вкус или странные

подергивания, за которыми последуют одышка, бешеное сердцебиение, подступающий к горлу ком, спазмы, боль… К этому моменту отравленный маг впадет в агонию и неистовство. Яды времен Возрождения действуют небыстро и без гарантии успеха: до смерти жертвы могут пройти минуты или даже часы. Персонажу игрока (или важному персонажу Рассказчика) следует позволить сопротивляться основному действию токсина бросками Выносливости или очками Силы воли, но никто не способен просто уйти невредимым, откушав дозу мышьяка. При самом хорошем раскладе, отравленный персонаж будет, шатаясь и спотыкаясь, одной лишь силой воли удерживать себя в живых, пока не удастся найти помощь. Штрафы на броски кубиков и отыгрыш работают лучше, чем таблица повреждений, и отличаются много большей гибкостью.

Большинство токсинов неизлечимо: жертва либо выживет, либо умрет, и вариант «выживет» обычно предполагает, что ей придется серьезно помучиться прежде, чем зелье выйдет из тела. Большинство составителей ядов могут предложить противоядия против не самых серьезных токсинов, но они не всегда срабатывают. Исцеляющее заклинание Жизни 3 (см. Главу VIII), направленное при помощи чудесного исцеления или снадобья, способно одолеть большинство ядов, но все же, магию не стоит использовать как патентованное средство мгновенного исцеления от всего. Предоставьте драматизму вести повествование: можно построить целую историю вокруг поисков какого-то редкого противоядия… или вокруг возмездия за деяния отравителя (смотри «Гамлет»).

«Сведения по Крестовому Походу» включают подробный список общеупотребительных ядов и лекарственных растений.

Сводная Боевая Таблица

Нормальный Бой

- Шаг 1: Инициатива

Сделайте бросок Смекалки + Осведомленности (сложность 4). Победитель объявляет о своих действиях *последним* (после того, как услышит, что будут делать все остальные), а совершает их первым.

Объявите о разделении запаса кубиков, если собираетесь выполнять несколько действий.

Объявите о любом магическом действии. За один ход персонажу можно выполнять только один бросок магического действия.

- Шаг второй: Атака

Для рукопашного боя делайте бросок Ловкости + Рукопашного боя (Brawl).

Для ближнего боя – бросок Ловкости + Ближнего боя (Melee).

Для дистанционного боя – бросок Ловкости + Стрельбы из лука, Огнестрельного оружия или Атлетики.

Для магического боя – бросок Арете.

Для залповой стрельбы – бросок Восприятия + Артиллериста.

Для уклонения делайте бросок Ловкости + Уклонения. Персонаж в любой момент может частично или полностью потратить свой запас кубиков на уклонение; каждый успех вычитает один успех оппонента.

- Шаг третий: Разрешение

Делайте бросок повреждения, определяемый оружием или маневром (сложность 6).

Поглотите повреждение броском Выносливости (сложность 6).

Бой Духов

Шаг первый: Инициатива

Как выше, но духи для Инициативы делают бросок Силы воли.

Шаг второй: Атака.

Делайте бросок Силы воли, если не используются Чары (смотри описания Чар).

Уклонение: Сила воли (6), или разделите запас кубиков Силы воли между атакой и уклонением.

Шаг третий: Разрешение

Сделайте бросок Ярости (сложность 6): аггравированное повреждение наносится из расчета 1 уровень здоровья на успех (маги со Сферой Духа могут поглощать его контрмагией со сложностью 6; прочие – броском Арете со сложностью 8). Если цель – дух, то на успех теряется 1 очко Силы (Power).

Поглощение урона: духи поглощать урон не могут.

Броня

Тип	Защита	Штраф
«Воронья кольчуга»	1	0
Легкий доспех	2	-1
«Доспех бастарда»	3	-1
Кольчуга	4	-2
Полные латы	5	-2
Турнирный доспех	6	-3
Броня Титана	7	-2

Щит	Бонус сложности
Баклер	+1
Боевой щит	+2

Боевые Маневры

Движение	Бросок	Сложность	Урон
	Бой на ближней дистанции		
Связывание	Сила против Силы	6	0
Укус	Ловкость + Рукопашный бой	5	Сила + 1
Таран телом	Ловкость + Рукопашный бой	7	Особый, см. список
Когти	Ловкость + Рукопашный бой	6	Сила + 2
Обезоружить	Ловкость + Ближний бой / Фехтование	8	0 + Обезоружить
Залом	Ловкость + Рукопашный бой	6	Сила + Особый
Пинок	Ловкость + Рукопашный бой	7	Сила + 1
Парировать	Ловкость + Ближний бой / Фехтование	6	0
Ударить	Ловкость + Рукопашный бой	6	Сила
Оглушить	Ловкость + Рукопашный / Ближний бой	7	Особый, см. список
Блок щитом		6	0
Бросить предмет		(*1)	от оружия
(*1):Сложность равна расстоянию до цели в ярдах, деленному на Силу метателя (ярды / Сила)			
	Трюки		
Ослепить врага	Ловкость + Хитрость	9	Особый
Напугать врага	Манипулирование + Запугивание	7	0
Выбить дверь ногой	Ловкость + Рукопашный бой	5	0
Сбить врага наземь	Ловкость + Атлетика	7	0
Качаться на люстре	Ловкость + Атлетика / Акробатика	5	0
Дернуть за ковер	Сила + Атлетика	6	Сила
	До		
Удар	Ловкость + До	6	3 + Успехи
Пинок	Ловкость + До	7	4 + Успехи
"Летящий" пинок	Ловкость + До	8	5 + Успехи
Метание	Ловкость + До	8	3 + Успехи
	Особые Движения До (не меньше двух точек в До)		
Отразить снаряд	Ловкость + До	(различная)	от оружия
Летящий прыдок	Ловкость + До	6	0
Железный крик	Выносливость / Манипулирование + До	7 / Особая	Особый, см. список
Перенаправление	Ловкость + До	8	До + успехи

Огнестрельное Оружие

Осложнение	Сложность	Кубики Урона
Прицеливание	нет	Восприятие
Детонация	нет	4 + Ослепление
Взрыв	нет	4 - 8
Дальнее Расстояние	+ 3	Оружие
Движущаяся Цель	+ 1 или + 2	
В упор	5	Оружие

Оружие Ближнего Боя

Тип	Сложность	Урон	Скрытие (*1)	Мин. Сила
Клинки				
"Полуторный" меч	6	Сила + 5	L	3
Широкий меч	6	Сила + 4	L	2
Кинжал	4	Сила + 1	C	1
Фальшион	5	Сила + 3	L	2
Двуручный меч	5	Сила + 6	N	4
Катана	6	Сила + 5	L	2
Катар	6	Сила + 2	C	2
Нож	5	Сила + 1	P	1
Крис	5	Сила + 3	C	
Main-Gauche	5	Сила + 2	C	1
Рапира	5	Сила + 3	C	2
Скимитар	5	Сила + 4	L	3
Короткий меч	5	Сила + 2	C	2
Тигриные когти	5	Сила + 2	C	2
Дробящее оружие				
Плеть-девятихвостка	(*2)	Сила + 1	C	2
Дубина	6	Сила + 1	C	2
Двуручный цеп	7	Сила + 5	N	3
Шипастый цеп (3)	7	Сила + 6	C	2
Большой топор	7	Сила + 6	N	3
Большая шипастая дубина (2 руки)	7	Сила + 4	N	3
Топор	7	Сила + 5	L	3
Булава	6	Сила + 4	T	1
Большой молот (2 руки) (*4)	7	Сила + 6	N	4
Моргенштерн	7	Сила + 6	T	1
Посох	4	Сила от + 1 до +3	N	1
Боевой молот	6	Сила + 5	C	3

Бич (*5)	6	Сила + 1	C	2
Древковое оружие (*6)				
Алебарда	7	Сила + 6	N	3
Копье "lance" (*7)	8	Сила + 6	N	2
Полевые вилы	7	Сила + 4	N	2
Глефа	8	Сила + 6	N	3
Пика	7	Сила + 4	N	3
Навозные вилы	6	Сила + 1	N	1
Копье одноручное	7	Сила + 1	N	2
Копье двуручное	6	Сила + 3	N	2
Импровизированное оружие				
Сук	5	Сила + 1	N	1
Подсвечник	6	Сила + 2	C	2
Кресло	7	Сила + 2	N	2
Кузнечный молот	7	Сила + 3	C	3
Стол	8	Сила + 3	N	3
Кубок	5	Сила + 1	C	2

Комментарии

(*1): P = можно спрятать в карман, C = можно спрятать в одежде или под плащом, L = можно спрятать под длинным плащом или мантией, N = спрятать на человеке нельзя.

(*2): разрывает открытую плоть; боль может ошеломить цель без доспеха, если ей не удастся бросок Выносливости, сложность 6.

(*3): Двуручный цеп представляет собой шипастую дубину, цепью присоединенную к длинному древку, а шипастый цеп состоит из короткой тяжелой рукояти, цепи и одного – трех шипастых железных шаров. Оба эти орудия при проваленном броске могут запутаться или отлететь в лоб владельцу. Вопреки общему заблуждению, моргенштерн – не цеп, а булава с шипами или гранями (шестопер).

(*4): Кувалда – это очень большой молот, а боевой молот на самом деле представляет собой короткое древко с навершием, шипами и копейным острием.

(*5): Можно цеплять противников или предметы, что повышает сложность атаки на +1.

(*6): Все древковое оружие требует хвата на две руки. В толпе их использовать сложно, но можно, и они много эффективнее в строю, чем в руках одиночки. Подобное оружие может иметь длину древка в 10 – 15 футов или даже длиннее. К копьям вышеуказанное не относится.

(*7): Лэнс – это копье для копейной сшибки, и пользуются им с седла; в пешем бою его урон равен всего лишь Силе.

Дальнобойное Оружие

Тип	Сложность	Урон	Скорость (*1)	Скрытие	Сила	Дальность (*2)
Луки						
Короткий лук	6	2	1/2	L	2	60
Композитный лук	6	4	1/2	N	3	120
Лонгбоу (длинный лук)	6	6	1/2	N	4	150
Одноручный арбалет	5	3	1/2	C	2	50
Легкий арбалет	5	5	1/3	L	2	90
Тяжелый арбалет	5	5	1/4	N	3	110
Метательное оружие (*3)						
Топор	различная	Сила + 1	различная	C	2	10
Граната	различная	5 (*4)	различная	C	2	10
Нож	различная	Сила	различная	C	2	10
Копье	различная	Сила + 2	различная	N	2	10
Огнестрельное оружие (*5)						
Аркебуза	8	8	1/6	N	3	30
Пищаль (Hackbutt)	7	8	1/5	N	2	40
Ручница	8	8	1/6	N	2	20
Фитильный мушкет (*6)	7	6	1/5	N	3	35
Фитильный пистоль (*6)	7	5	1/5	C	2	30
Колесцовый мушкет (*7)	6	6	1/4	N	3	35
Колесцовый пистоль (*7)	6	5	1/4	C	2	30

Комментарии

(*1): 1/2 = 1 выстрел за 2 хода, и так далее. Из лука можно стрелять с удвоенной скоростью, если лучник делит пополам свой обычный запас кубиков, но арбалеты и огнестрельное оружие привязаны к своей нормальной скорости.

(*2): Расстояние дано в ярдах. Персонаж может стрелять на вдвое большее расстояние со сложностью +2.

(*3): Сложность для метания большинства объектов равна дистанции до цели, деленной на Силу метателя.

(*4): Повреждение от взрыва. Смотрите вкладку.

(*5): В некоторых конструкциях стволов по два и более; из них можно стрелять раз в два хода (для колесцовых замков – раз в ход). Перезарядка требует по пять ходов на ствол. Многие также снабжены клинками или шипами на стволе: смотрите Нож, Булава и Моргенштерн.

(*6): Фитильный замок зависит от сухости фитиля; если он потух, его нужно зажигать заново.

(*7): Стреляет и сухой, и мокрый, не зависит от фитиля.

Пушки

Тип	Сложность	Урон (*1)	Расстояние
Пот-де-фер	8	10	500
Малая пушка	7	10	500
"Орг***а***н"	7	особый (*2)	200
Большая пушка	8	20	400
Осадная мортира	8	20	200/1/2 мили (*3)
Полевая пушка	9	25+	1 миля
Лангридж	7	особый (*4)	100

Комментарии

(*1): Урон всем объектам в пределах 10 футов от попадания ядра; те, кто оказался в пределах 20 футов, могут получить половину урона от осколков. Это не касается маленького орудия и стреляющего стрелой пот-де-фера.

(*2): Многоствольная пушка, стреляет залпом; каждый успех наносит урон на три уровня здоровья всем целям в пределах пятнадцатифутовой зоны смерти перед стволами.

(*3): Мортиры метают свои заряды навесом и не могут бить по ближним целям. Некоторые можно заряжать зажигательным или взрывающимся боеприпасом. Смотрите вкладку.

(*4): Град картечи; каждый успех означает урон на шесть уровней здоровья каждой живой (или немертвой) цели в пределах трехсотфутового конуса. Противники на расстоянии от 300 до 600 футов получают урон на три уровня здоровья. Неодушевленные цели страдают, но не очень значительно.

Смертность

Уйдут и нищий, и король

И всяк живущий в свой черед

И тот, кто стар, и молодой

Уйдет во смерть, за мной пойдет

- «The Shaking of the Sheets», народная

Человек смертен, Пробужденный он или нет. Клинок, пламя, непогода… они сокрушают мага с такой же легкостью, как укладывают любого другого человека. Конечно, волшебника защищают его искусства… но рано или поздно он почувствует боль, и призрак смерти встанет перед ним.

Системы, относящиеся к ранениям, достаточно просты: Черта Здоровья (смотрите Главу IV) описывает состояние персонажа от Здорового до Обездвиженного. Каждый раз, как персонаж получает урон, игрок делает пометку в разделе «Здоровье»; чем серьезнее ранение, тем больше вред здоровью и тем больше пометок на листе персонажа. Когда у игрока заканчиваются свободные места для «галочек», его маг лежит при смерти. Исцеление работает в обратном направлении, убирая «галочки» из листа, пока чародей вновь не окажется в добром здравии.

Для примера скажем, что Кестрал Вольный Ветер пропускает удар от стражников барона. В игровых понятиях, это урон на четыре уровня здоровья. После броска на поглощение (смотрите соответствующий раздел) Ник проставляет три «галочки» в разделе Здоровья Кестрал. Из Здоровой ведьма становится Тяжело поврежденной. Позже она накладывает на рану какой-то лечебный бальзам. Состав исцеляет один уровень здоровья, так что Ник стирает из листа одну галочку. Остальное восстановится за счет естественного выздоровления.

Ранения *болезненны*. Напротив каждой клеточки в разделе «Здоровье» вы найдете цифру, обозначающую штраф. Все запасы кубиков персонажа (кроме Арете) становятся меньше на эту цифру, пока урон не будет вылечен. Когда Кестрал оказывается Тяжело повреждена (штраф -1), Ник бросает на один кубик меньше. В понятиях истории, Кестрал тащится прочь от поместья барона, и ее кровоточащий бок при каждом шаге отдается болью…

Оглушение (необязательно)

Боль способна заставить вас застыть на месте, что бы вы в этот момент ни делали. Если персонаж после поглощения получает больше урона, чем показатель его Черты Выносливости, то, по усмотрению Рассказчика, он может оказаться оглушен на следующий ход. Хотя это необязательное правило может в ответственный момент оставить чародея беспомощным, оно же может и дать ему преимущество: если у него получится оглушить более сильного противника, то его шансы выжить в неравной схватке несколько возрастут.

Аггравированный (Aggravated) Урон

Некоторые раны слишком серьезны, чтобы их переносить. Огонь, смертоносная магия, разгневанные духи и когти многих обитателей ночи наносят аггравированный урон – урон, который маг неспособен ни поглотить, ни залечить без очень серьезных усилий. Чтобы вылечить такое повреждение, нужны либо помощь природы (представленная Таблицей Нормальных Скоростей Исцеления), либо магическое восстановление. Это последнее поглощает по одному очку Квинтэссенции (смотрите Главу IV) на каждый вылеченный уровень здоровья.

Аггравированный урон следует отмечать на листе персонажа крестиками (х), а не галочками.

Смерть

Когда персонаж доходит до состояния «Обездвиженного», то его отделяет от Жнеца лишь один уровень здоровья. Если он получит еще одну рану, или если ему не помогут в ближайший час или около того, то Отец Смерть заберет его душу и отправит ее получать по заслугам. Куда конкретно отправится душа – на реинкарнацию или в какое-нибудь посмертие – тема для многочисленных дискуссий.

Источники Ранений

They thekkit it o'er wi rashes green

They theekit it wi heather

But the plague came from the burrows-town

And it slew them baith thegither

- «Betsy Bell and Mary Gray», народная

Ночь темна и полна ужасов. Сражение может быть самым очевидным источником проблем со здоровьем, но оно – далеко не единственный источник…

Болезнь и Отрава

Если отбросить романтику, то мир Темной Фантастики по стандартам XX века чудовищно грязен. Плохая гигиена и еще худшие санитарные условия делают болезнь главным убийцей этой эпохи. Великая Чума прошла всего несколько поколений назад, а эпидемии помельче проходятся по странам с регулярностью и эффективностью косы сборщика урожая. Лишь самые сильные смертные выходят из младенческого возраста, а до старости доживают очень и очень немногие. Естественно, что спрос на лекарей очень велик, но, увы, многие из них по современным меркам являются ужасающе некомпетентными (смотрите вкладку). Жестокость и распространенность болезней зависит от природы вашей хроники: чумные повозки с трупами и гангрена не особенно романтичны. Тем не менее, из кризиса рождается драма, и, как свидетельствуют фильмы вроде «Всадника на Крыше» или «Опасной Красоты», высокое приключение может зародиться и из эпидемии.

Магам везет больше, чем большинству: располагая магией, состояниями и общей мудростью, они избегают худших проявлений болезни. Тем не менее, когда по окружающей местности проходит чума, попавшему в ее ловушку чародею могут понадобиться броски Выносливости (сложность зависит от условий и силы болезни), чтобы оставаться здоровым. Инфекция тоже является постоянной угрозой: необработанная рана может обернуться гангреной или другим заражением, если персонаж не воспользуется магическим лечением или услугами искусного лекаря (три и более успеха в броске Интеллект + Траволечение или Медицина). Хотя в том, чтобы умереть от простуды, большого героизма нет, жестокая эпидемия – и очень реальная опасность, которую она собой представляет – может создать в вашей продолжающейся хронике очень мощную главу.

Как правило, заболевание снижает показатель Черты Здоровья персонажа, и чем серьезнее болезнь, тем больше уровней здоровья волшебник теряет. Легочная инфекция может изводить персонажа из расчета один-два уровня здоровья в неделю, а проказа – причинять

аггравированный урон, который может излечиться, а может – нет. Остальное описывается отыгрышем и Рассказчиком.

Опять же, яд – довольно типичный путь в могилу. Если у вас есть могущественные враги, то есть и вероятность того, что кто-нибудь попытается отделаться от вас этим способом. При наличии сомнений рассчитывайте действие дозы, близкой к смертельной, так же, как действие болезни.

Утопление и Удушение

Плавать в эту эпоху умеют очень немногие, а дым есть повсюду. Чародей может на некоторое время задержать дыхание (смотрите таблицу), но, когда воздух закончится, он задохнется или утонет, со скоростью один уровень здоровья за ход. После достижения состояния «Обездвижен» у персонажа есть еще минута на очко Выносливости, после чего он умирает. Если он сумеет выкрутиться раньше, то «излечивает» урон с той же скоростью (один уровень в минуту).

Падение

Если люстра срывается, тот, кто весело на ней раскачивался, обычно падает вместе с ней. Таблица Падения описывает количество урона, которое получает персонаж, долетев до земли, но у него есть шанс поглотить этот урон (сложность 8), если в эту минуту на него глядела Госпожа Удача. Каждый успех уменьшает урон на один Уровень Здоровья; каждая «единица» причиняет дополнительный уровень урона.

Огонь

Утверждается, что рукописи не горят. Если вместо них в огне оказался ваш персонаж, делайте бросок Выносливости вашего персонажа со сложностью, соответствующей Таблице Огня. Бросок делается на каждый ход в пламени. Если бросок успешен, вашему магу удается выдержать пламя; если нет – он получает аггравированный урон на один-три уровня здоровья, смотря по силе пламени. Проваленный бросок наносит жертве какое-либо увечье, обычно связанное со страшными шрамами или усохшими конечностями. Даже самые утонченные школяры страшатся «пламени неугасающего», и правильно делают.

Плохая Погода

В этом мире трудно найти укрытие – во многих смыслах. Теплая одежда и костер не сильно помогут в сердце северной пурги. Пустыни, тайфуны, морозы – все это способно убивать. Когда стихии с ревом обрушиваются на персонажа, Рассказчик может затребовать бросок Выносливости, чтобы определить, насколько вашему магу удастся пережить ночь (смотрите «Сопротивление» в Таблице Драматических Систем). Успешный бросок означает, что персонажу всего лишь некомфортно; неудачный может стоить ему нескольких уровней здоровья за обморожение или тепловой удар. Провал делает его беспомощным – мороз или обезвоживание оставляют его дожидаться кого-то, кто поможет ему двигаться. На то, чтобы умереть подобным способом, уходит довольно много времени – возможно, не один день, - так что магу лучше надеяться, что друзья успеют до него добраться.

Исцеление

Естественно, магия может защищать от стихий: многие умелые чародеи заколдовывают собственную плоть Искусствами Жизни (Жизнь 2, если точнее), и лечат раны подобными же заклинаниями (смотрите Главу VIII). Без подобных приятных дополнений телу приходится полагаться на собственные способности к заживанию или на сомнительные способности чужаков.

Таблица Нормального Времени Исцеления описывает типичное время на восстановление соответственно силе ранений (уровней здоровья) из того расчета, что выздоровление протекает в более-менее хороших условиях. Скверное окружение, вроде поля боя или чумного барака, может удвоить время на выздоровление и порадовать персонажа какой-нибудь дополнительной инфекцией. Действительно тяжелые раны могут оставить постоянный шрам или увечье, но подобного рода «сувениры» остаются на усмотрение Рассказчика.

Современная Медицина

Люди мудрые всеми возможными способами избегают врачей. Те, кому это не удается, быстро выясняют, что обследование, диагноз и лечение очень сильно различаются от доктора к доктору. Врач с университетским образованием, в частности, будет много говорить о четырех стихиях (вода, воздух, земля, огонь), и их связи с четырьмя телесными соками (флегмой, желчью, черной желчью и кровью), и их связи с четырьмя темпераментами (флегматическим, холерическим, меланхолическим и сангвиническим). Далее он посредством разного рода гаданий, включающих педантичное измерение тела, подсчет пульса, осмотр линий ладони и астрологию, решит, какие телесные соки оказались несбалансированными. Рекомендации по лечению могут быть разными, хотя обыкновенным будет устранение излишних жидкостей. Будет лишнее выкашляно, спущено из вен или вымыто из пищеварительной системы с той или другой стороны – неважно, главное устранить избыток конкретной жидкости. Да, и даже не ожидайте, что христианский врач будет все это делать сам! Одно из последних ограничений, которые были навешены на медицину религией, представляет собой запрет на контакт с кровью: «Ecclesia abhorret ab sanguine».

Возможно, ваш врач специализируется на алхимических снадобьях. Подобные личности способны назначить медицинские препараты самого причудливого и омерзительного свойства, включая металлы, опиум, безоары (комки волос) или зелья из вареных щеночков. К сожалению, столь надежные лекарства с равной вероятностью улучшают или ухудшают состояние пациаета; как правило, лучшее, на что вы можете надеяться – это что вам не станет совсем уж плохо. Но подобное лечение, разумеется, прогрессирует вместе со всей наукой. Наука требует жертв...

Если вы тяжело ранены, то цирюльник – хирург (которого «настоящие» врачи презирают) может быть вашей единственной надеждой. Он – единственный медик, кто согласится делать грязную работу: наложение швов, прижигания и ампутации. Практика цирюльника не столь возвышенна и эзотерична, как другие подходы, но она работает. Когда потечет вязкий коричнево-желтый гной, и повеет сладковатым душком начинающейся гангрены, прижигающее касание хирурга становится милосердием.

В эпоху, когда врач – мужчина руководит процессом принятия родов из другой комнаты (в некоторых регионах знатных женщин нельзя касаться вообще никаким врачам), наличие повитухи становится благословением. Большинство женщин чрезвычайно интимно знакомы и с жизнью, и со смертью, однако повитуха все же привносит в свою работу больше знания и опыта, чем есть у них. Специалистка такого профиля обычно обслуживает крестьян, но часто и семью лорда. Она знает, какие травы, какая пища и какие амулеты придадут сил матери и ребенку, и при необходимости способна позаботиться о них и после родов. Естественно, образованные профессионалы не считают ее «настоящим» лекарем: до самого XX века многие врачи считают акушерку разновидностью шарлатана, а не мастером, равным себе.

У гостей с Ближнего и Дальнего Востока свои медицинские техники; некоторые, вроде акупунктуры и вскрытий, чрезвычайно эффективны; другие, как перенаправление Ци и пение сутр, кажутся более или менее чудотворством, во всяком случае, на взгляд пациентов – европейцев. В самых глухих лесах «добрые» ведьмы используют для лечения травы и духов. Подобные лекарства обычно опаснее для самой ведьмы, чем для ее пациента: если оно на самом деле сработает, в дверь целительницы вскоре может вломиться местная стража…

Иные Миры

…противно рассудку утверждать, что существует вакуум или место, в котором совершенно ничего нет.

- Рене Декарт, «Principia Philosophica»

(Смотрите детали сеттинга в Главе III, подсказки для Рассказчика в Главе IV).

Земля вращается в центре вселенной, окруженная кольцами Божьего Творения. Облеченный Гобеленом эфемерных услад, окружаемый танцующими планетами и подвешенный между Небесами и Адом во всех их многочисленных проявлениях, Срединный Мир является зеркалом человека – и, соответственно, мага: растянутый по четырем углам и окруженный совершенным кольцом духа. За пределами этого духа ожидает жадная Бездна.

Но так ли это на самом деле. Действительно ли Сущее вращается вокруг Земли, или же Земля есть некая часть некоей большей бесконечности? Некоторые люди, и особенно маги, начинают задаваться этим вопросом…

Ни один маг не оспаривает существования Иных Миров: даже самые образованные скептики признают существование парящих Туманов, которые по ночам облекают рациональный мир и облекают его в нечто странное и первобытное. Иные Миры лежат близко от смертных путей, и они часто «переливаются через край» даже в самые упорядоченные комнаты. Многие мистики странствуют сквозь эту тайну, беседуя с духами, посещая Дворы и находя свое проклятие в бесконечных подземных темницах.

В более поздние времена люди станут утверждать, что вселенная есть бесконечность сфер, что Земля – одна из многих планет, вертящихся вокруг точки света в безбрежном космосе. В эту эпоху, однако, большинство авторитетов признает, что подлинное место Земли – в центре сущего, как и говорится в Писании, и Иные Миры существуют в ее тени. Здесь Господь простер свои руки и определил все по правде Своей. Наверху Он выстроил Свой Небесный Двор; внизу Он отрыл Яму и сбросил в нее мятежных ангелов. Земля, как и человечество, лежит посредине: несовершенная, обреченная, однако полная обещанием вечности. Земли духов – шепот этого обещания.

Некоторые называют эти места «Umbrae», или «тени», ибо они подобны зеркалу смертного мира; многие авторитетные личности, не довольствуясь существующими загадками, ищут способа установить очертания и определения этих теней, как портной отмеряет на ткани будущий костюм. Здесь швы, тут штанины – задача во многих смыслах неблагодарная, так как Иные Миры не поддаются категоризации. Мудрецы рвут на себе бороды, когда открывают какую-нибудь новую складку или шов, новую Реальность, которая не попала в их записи и теперь не вписывается в их теории.

Во многих смыслах, Иные Миры как раз и нужны, чтобы предлагать вопросы и отвергать ответы. В «Крестовом Походе Чародея» нет места более безграничного и загадочного, чем миры по ту сторону Туманов. Для Рассказчика миры духов – это бесконечное игровое поле, театр освещаемых луной мистерий. Неважно, как часто ваша партия путешествует сквозь Умбру, все равно магам доведется открывать для себя новые неожиданные тайны. Для игрока они представляют собой ошеломляющее собрание масок, занавесей и потайных ходов. Никогда не принимайте ничего как данность, когда шагаете сквозь мерцающие Туманы…

Пути Мира

Маги, которые изучают подобные вещи, часто изображают карту Иных Миров как совокупность колец вокруг мира смертных. Мистики, склонные к интуитивному восприятию,

предпочитают принимать их как они есть и не тратить время на попытки исчислить и взвесить их. В пределах этих колец («кольца» следует понимать символически, а не буквально) помещаются три мира: Астральный мир высокой мысли, Средний мир изначальной природы и Нижний мир смерти и разложения. Эти сущности притягивают к себе подобное: интеллектуалы склонны путешествовать в Астральные планы, приземленные души – на Средние земли, а умирающие или зацикленные на смерти – в Земли Теней. Майя, или Греза, клубится между всеми этими мирами, подобно беспокойному дыму. Гнев Благого Народа и призрак болезни отравили Майю: даже самые дивные пути грез в эти дни опасны.

Граница между Мирами столь же эфемерна, как и сами Туманы. Все же можно сделать некоторые определения. Архивы Домов Гермеса и Повелителей Небес (двух групп, которые более всего заинтересованы в составлении «карт» земель духов) сходятся по нескольким фундаментальным вопросам.

- На грани смертного видения находится Периферия смешанного восприятия. Ночью эта «граница» просачивается в материальный мир и позволяет духам проходить. Некоторые места, обладающие магией или заселенные духами, постоянно пребывают на Периферии, задержавшиеся между миром смертных и Иными Мирами. Герметические документы именуют подобные районы «Отмелями» или Regio – местами, укутанными вечной магией. Отмели есть вокруг большинства Крэев, поскольку эти «источники» сами существуют в полу-эфемерном состоянии.

- Так называемый Барьер преграждает большинству духов путь на Землю, однако эта преграда не является незыблемой: она более податлива в скрытых местах, на Отмелях, по ночам и в определенные времена в году: канун дня Всех Святых, Рождество, Бельтэйн, а так же в равноденствия и в полнолуния (сложности пересечения смотрите в Таблице Барьера).

Барьер сменяется тремя кольцами миров духов…

- Знатоки окрестили первое кольцо Пенумброй. Это духовное зеркало, отражающее смертный мир, слегка изменяется сообразно тому, кто на него смотрит. Для астральных странников Пенумбра сверкает зеркальными поверхностями и хрустальным кружевом; для «природного» мистика эта тень отображает «душу» земли вокруг, иногда первобытную и полную жизни, иногда раздутую и мерзкую; для того, кто ходит под руку со смертью, это отражение мира кажется умирающим, задыхающимся в тенях и опутанным паутиной разложения. Все три способа смотреть показывают одну и ту же Пенумбру, но немного по-разному. Все три этих проявления Пенумбры мерцают неземным полусветом и плывут в сияющих Туманах.

- Путники, которые странствуют сквозь эти Туманы, иногда случайно натыкаются на Пути Вик, мистические тропы между Иными Мирами и землями смертных. В большинстве мест Пути напоминают грубые тропы, вьющиеся по заросшим лесам. Густые Туманы скрывают окружающий пейзаж, а бесконечный лабиринт ветвей и дымки скрывает почти весь лунный свет. В некоторых местах Пути сами становятся лунным светом и поднимаются в воздух. Хотя лунные лучи и туманные леса довольно обыденны в мире смертных, Пути Вик даже по магическим стандартам являются сверхъестественными. Большинство путников скорее предпочтет пересекать большие расстояния пешком, чем «срезать» их таким способом: для большей части чародеев подобное путешествие будет слишком нервирующим.

- Если пройти глубже, то из первобытного тумана поднимутся Реальности. Смертный мир остается позади; единственное, что здесь реально – сама Реальность. Знатоки называют такие места Эфирами, а все это второе кольцо – Вишайя, или «Дом Туманов». Вишайя, составляющая большую часть Умбры, лежит между Пенумброй и Горизонтом; как дым в бутылке, она колеблется между тенью Земли и Пустотой.

Реальности обретают существование в соответствующих Мирах: Дворы стихий и непостижимые Реальности идей бурлят в Высоких Землях; зачарованные леса и устрашающие утесы лежат в Срединных Туманах, а темницы, ады и некрополи нависают над темной Бурей,

клубящейся в сердце Ада. Некоторые мастера магии даже научились создавать собственные Реальности Горизонта на границах Творения. Два величайших Ковенанта Совета, Горизонт и Доиссетеп, существуют как раз в таких местах. Ворота соединяют Реальности с миром смертных, позволяя путнику избежать Туманов и пройти напрямую к своей цели.

- Так называемый Горизонт, подобно поясу Астарты, сияет на границе сущего и ничто. Герметическая мудрость уподобляет его радуге, описанной в Книге Бытия, 9; некоторые утверждают, что в Судный День Бог отдернет Горизонт и позволит Пустоте хлынуть на землю. Это третье кольцо представляет Божественность; предположительно, где-то в ослепляющем сиянии Горизонта Небеса ожидают праведные души. Тень этого кольца, Контрариум, покоится внутри земли и поддерживает Ад и связанные с ним Нижние Миры.

- Пустота (the Void) уходит в бесконечность за пределами святой сферы. На ее границах, как говорят, вокруг Горизонта вращаются звезды и планеты. Исследователи, вернувшиеся из Пустоты, утверждают иное; согласно их свидетельствам, небесные тела вращаются по орбитам далеко за пределами Горизонта – причем вращаются не вокруг Земли! Пока что это наблюдение замалчивается.

- Предположительно, в Пустоте плывут и другие Реальности: Чистилища, планеты, привязанные к магическим элементам, и иные, более эзотерические места. Пробужденным еще только предстоит нанести на карты и дать определения этим легендарным мирам, но сказки и экспедиции Дедалеанцев предполагают, что вселенная простирается невообразимо широко, и Земля в ней – лишь мелкая пылинка.

Мог ли Господь допустить такое?

Что же Реально?

То, какая правда скрывается за всей этой космологией, разумеется, остается на усмотрение Рассказчика. Она противоречит некоторым «общеизвестным фактам» астрономии XX века, а так же «официальной вере» Мира Тьмы, но так и задумано. Действительно ли Творение изменилось за последние 500 лет, или космология просто стала более «точной»? Возможно, не верна ни одна из концепций. Окончательное решение должно соответствовать нуждам вашей хроники, а не какому-нибудь дурацкому «Священному Игровому Писанию». Иные Миры являются и должны оставаться личными и таинственными.

Намного больше детализированные версии XX века касательно Иных Миров можно найти в книгах: «За Барьерами: Книга Миров», «Умбра: Бархатная Тень», «Грезы и Кошмары» и «Море Теней».

Системы

Как правило, когда персонажи вступают в Туманы, правила стоит оставить где подальше. Тем не менее, приводимые здесь системы могут помочь Рассказчику быстро разобраться с той или иной заковыристой ситуацией. (Все магические заклинания можно найти в Главе VIII.)

Путешествие

- Верхние Пределы. Используя заклинание Разума 4, нагой странник оставляет свое тело позади и возносится в миры высокой мысли. Там он может найти дорогу, сосредоточившись на том, куда хочет попасть. В игровых понятиях, он делает бросок Восприятия + Оккультизма. Сложность зависит от того, насколько абстрактна мысль: обыденные концепции идут со сложностью 5, глубокие мысли – 7, а по-настоящему таинственные и возвышенные – 9.

- Средние Миры. Чтобы пройти сквозь Барьер, магус должен либо войти на Отмель или в ворота, либо задействовать Дух 3 или 4 (Дух 3 позволяет пройти одной личности, 4 создает проход). Чтобы найти конкретную Реальность, ему придется совершить странствие по Туманам, при этом сосредотачиваясь на месте своего назначения, либо же найти Лунный путь или духа – проводника. В игровых понятиях, делайте бросок Арете со сложностью, указанной в таблице Барьера; нагой путник пройдет без большого труда, но одежда или снаряжение добавят один – два к сложности. Пройдя, маг ориентируется либо Смекалкой + Космологией, либо Восприятием + Загадками, смотря что лучше умеет.

- Нижний Мир. Чтобы пройти в земли призраков, зачастую необходимо быть мертвым. Некоторые маги, однако, освоили и довели до совершенства секрет подобных путешествий, а многие призраки научились проходить в обратном направлении. Чтобы войти в Земли Теней, нужно воспользоваться либо Отмелью, либо магией Агама (Энтропия 4 / Жизнь 2 / Дух 3): душа отправляется в путь, оставив за спиной труп. Волшебство до возвращения души удержит труп от разложения, но с ним может случиться и что-нибудь еще…

- Из Мира в Мир. Тонкая сеть духа поднимается из Среднего Мира в Астральные Пределы; отважный странник по мирам может ползти вверх или вниз по этой сети при помощи хорошего броска Ловкости + Атлетики или Космологии. Неудачные броски сбрасывают залезающего в Туманы внизу, и где он в итоге окажется – совершенно неизвестно. Магические ворота позволяют магам проходить из одной Реальности в другую; подняться из Нижнего Мира в миры живых трудно (Энтропия 5 / Дух 4), но возможно.

- Реальности. Большинство Реальностей, особенно Реальности Горизонта и Дворы, располагают специально приготовленными воротами, связывающими их с миром смертных. По большей части, такие ворота служат единственными входами в эти Иные Миры. Природные Реальности и Шпили Грез парят в Туманах; везучий путник может и самостоятельно наткнуться на Лунный Путь в подобные места. Как правило, однако, пройти в Реальности нелегко.

- Греза. Многие маги помнят тайны фей, а у некоторых в жилах даже течет кровь Благого Народа. Простое заклинание Разум 2 / Дух 1 позволяет магу видеть «химерическую реальность» посредством Взгляда Фей; проход в Миры Грез сложнее (Дух 3 / Разум 2) и опаснее. Там смертные путники могут стать обедом для зловредных духов и оживших кошмаров – даже сами феи там не в безопасности! Чтобы найти свой путь на этих запутанных дорогах, требуется хорошее воображение и высокий запас кубиков на броски Восприятия + Загадок, и нет никакой гарантии, что путь, по которому вы пришли, будет все еще существовать, когда вы соберетесь уходить…

- Пустота. Чтобы достичь высочайших пределов, достаточно просто взлететь над облаками. Сияющая лента Горизонта парит поверх мира, подобная вуали, но она не слишком мешает умелым путникам. Впрочем, так далеко забирались очень немногие маги: в конце концов, летать на такую высоту трудно. Исследователи, которые в этом разбираются лучше всего, часто входят в число Повелителей Небес, и их заметки составляют основу для многих теорий Дедалеанцев – и их тайн.

- Пути Вик. Первобытные язычники, многие из которых принадлежат к Традиции Вербена, хранят мистические ключи к этим Путям; соответственно, любое странствие по этим путям должно включать хотя бы одну ведьму или шамана в качестве проводника. На путях бесполезны магия и наука; чтобы выжить, путники должны полагаться на свои умения. Чтобы найти эти потаенные тропы, не нужна магия – нужно всего лишь знать, где и как искать вход. Что действительно сложно, так это найти дорогу, когда вы доберетесь до леса; если только кто-нибудь из старейшин не научил вас ориентироваться на Путях (что может быть отражено высокими показателями Космологии, Загадок и Выживания), то будет очень легко потеряться – навечно.

Бой и Магия

Эфемера, материя духовных миров, отличается от материи Земли. При обычных обстоятельствах, духи не могут касаться смертных, и наоборот. Чтобы коснуться эфемерной сущности, персонаж должен достичь по крайней мере третьего уровня в Сфере Духа, или иметь связь с оборотнями того или иного вида (Changing Breeds; смотрите детали в книге «Оборотень: Апокалипсис»). Дух, чтобы кого-то коснуться, должен либо Материализоваться (смотрите ниже), либо обратить против него стихии.

В мире духов все смертные добавляют 1 к сложности своих атак; огнестрельное оружие бесполезно, так же, как атаки на основе Жизни и Материи. Заклинания на основе Духа действуют на Обитателей Умбры, как магия Жизни, а на их окружение – как магия Материи. В Нижнем Мире чрезвычайно скверной идеей является использование Энтропией – она пробуждает все самое плохое в окружающих призраках, сотрясает основания Некрополей и иногда призывает черные штормы Забвения – воплощенного проклятия и погибели. Прочие Сферы работают обычным образом.

В Туманах реальность благоволит мистикам: поделки Дедалеанцев могут испортить жизнь владельца «отдачей», но в целом магия здесь обыденна, а низкоуровневые заклинания по усмотрению Рассказчика могут срабатывать автоматически. В конце концов, Иные Миры волшебны по самой своей природе.

В пределах «малых миров» различных Эфиров реальность работает так, как того хочет Рассказчик. Некоторые Реальности поддерживают определенные системы верований и считают вульгарными все прочие магические стили: христианский чудотворец не найдет удачи в залах Тора, например, а Вербена сочтет настоящим адом убежище святого Петра, - а в других приостанавливается действие *всех* земных правил.

Духи

Боги, ангелы, демоны, загадки? Духовные сущности – все это и много больше. Иномировые существа с непонятной родословной и непостижимыми намерениями, обитающие в Эфирах, отзываются на тысячу разных наименований – если вообще отзываются. Для мистиков христианского и иудейского толка, духи – это демоны и ангелы разного могущества; шаманы называют их Ориша, Ива, тотемами и еще кучей почетныз названий; ведьмы видят в них Старых Богов, фей и духов стихий, а мусульмане говорят о джиннах и ифритах. В попытке разобраться в этой мешанине школяры – Герметики объединяют все духовные сущности понятием «Umbrood», «Обитатели Умбры» - совокупным термином, который при грубом переводе означает «Дети семьи Тени». Это компромиссное наименование никого на самом деле не устраивает, и большинство мистиков либо именуют духов знакомыми терминами из своей культуры, либо называют их собственно «духами» - «spirits», «тайны».

О да, они таинственны: духовные сущности являются не «монстрами» в привычном смысле слова, но воплощенными силами Творения, влитыми в сосуд и бурлящими Иномировым могуществом. Когда являются подобные сущности, то начинает твориться не пойми что: тускнеет свет ламп, поднимается ветер, звуки приглушаются или, наоборот, ревут подобно урагану. Даже мелкие сущности заставляют землю дрожать, буквально, а гнев могущественных способен обрушивать замки.

Обитатели Умбры невообразимо загадочны: один и тот же великий дух может носить дюжину разных лиц, или еще больше. Подобные существа любят играться со смертными, и они часто меняют свои «маски», чтобы соответствовать ожиданиям собеседника. Дух Зловредности может явиться священнику как прыгающий бес, шаману Уте – как смеющееся облако пыли, а северному рунорезцу – как вислоносый тролль. Один дух – три лица, и все три подлинные. Ключ к пониманию того, что за дух встретился магу, доступен и самому магу, и его игроку, и он таков: «Дух есть то, что он есть». Внешность Обитателя Умбры чрезвычайно редко обманывает: дух

Зловредности и выглять будет зловредно, а не как ангел. Природа духа может быть очевидна или неявна, но ее всегда можно увидеть, если знать, куда смотреть.

Сумеречное Общество

В категорию «духов» входит все от живых комочков света до вполне буквальных богов. Для целей игры Рассказчик может подразделить Обитателей Умбры на следующие примерные категории.

- Боги. Когда маги с разных краев мира собираются вместе, самые большие споры разгораются относительно их понятий о божественном. Большинство западных мистиков готовы покляться, что существует лишь один Бог, Господь и Творец всего сущего. Ниже него сидит Дьявол, а под ними – два легиона ангелов, святые и демоны. Иудеи, христиане и мусульмане вместе принимают это как святую истину. Язычники, шаманы и пантеисты с Дальнего Востока предлагают свою версию; по ней, мир полон мелких богов и управляется крупными. Со временем возникает еретическое допущение того, что богов вообще нет, и оно бросает вызов всем религиям. Но в эпоху Темной Фантастики почти кто угодно, будь он святой, мудрец или ученый, согласен с концепцией существования Высших Сил.

Технически, Бог, Богиня или боги считаются духами самой могущественной возможной разновидности. Некоторые боги странствуют по Земле в различных обличиях, другие пребывают в Иномировых Эфирах и занимаются своими таинственными делами. Маг – монотеист вряд ли причислит Бога к подобному сонму более мелких сущностей, зато охотно включит в их число Дьявола – хотя бы из презрения. Для язычников и шаманов идея того, что боги странствуют среди людей, никакого противления не вызывает: для них духи столь же обычны, сколь люди, если не более. Эти божественные сущности могут быть такими же прихотливыми, как любой смертных, и редко могут быть отнесены к лагерю «хороших» или «плохих». Они просто делают, что хотят, и штука в том, чтобы не вызывать их неудовольствия.

- Ангелы и Демоны. Для монотеиста к этой категории принадлежат все духи; шаманы, пантеисты и язычники с этим не согласны. Вообще-то, на самом деле похоже, что духов, относящихся к природе больше, чем тех, что относятся к морали. Тем не менее, безусловно существуют духи – служители добрых и злых духов. Ангелы служат проводниками воли Бога и ведут добрых людей к спасению, а адские духи подгрызают опоры Творения искусами, пороками и жестокостью. Самые опасные разновидности магии требуют, или даже вынуждают эти сущности оказать услугу, часто на основании милости Бога, Дьявола или обоих. Так называемые *Духи Бича* (Scourgelings), которые наводят ужас на оступившихся магов, обычно тоже рассматриваются как ангелы или демоны, но они, похоже, привязываются к конкретным чародеям (смотрите «Бич», Глава VIII).

- Призраки. Слово Божье говорит о Небесах и Аде; похоже, однако, что некоторым духам так и не удается добраться ни туда, ни туда. Запертые между жизнью и вечностью, эти призраки обычно создают проблемы живущим. Мистики из дальних земель утверждают, что духи предков присматривают за своими семьями, но многие европейцы только скалятся на предположения о дружественно настроенных призраках. Маги, ходящие об руку со Смертью, навещают кошмарный Нижний Мир, где привидения создают издевательское подобие мира живых; иногда эти привидения и сами пересекают Барьер. «Сведения о Крестовом Походе» содержат раздел, касающийся Неупокоенных и их деятельности в тот период, а «Призрак: Забвение» предоставляет взгляд на призраков 20 века и их мир.

- Натуры (Naturae). Духи природы и стихий принимают те формы, что им удобны: многие напоминают животных или растений, или их сочетания, а другие принимают человекообразные обличья. Из всех духов эти сущности – самые заметные. Некоторые представляют цвета, концепции или грезы; другие предпочитают животных и «поддерживают» человеческих шаманов; а есть и такие, которые воплощают искажение. Эти последние, часто именуемые *Погибелями*,

овладевают носителями и питаются духовным и материальным гниением. Ведьмы, шаманы и герметические волшебники много знают о различных Натурах и часто заключают с ними договоры. Простые и лишенные морали, эти духи – самые прямолинейные из их рода. Дополнительные подробности касательно Натур смотрите в книгах «Оборотень: Апокалипсис» и «Axis Mundi: Книга Духов».

- Ушедшие (Bygones). Когда-то эти существа жили на Земле; по той или иной причине, они переместились на духовные планы и со временем сами стали наполовину духами. Некоторые, предположительно, сначала были людьми, другие – выжившие представители вымерших видов. Большинство Ушедших обитает в Реальностях, которые соответствуют их причудливым темпераментам, но некоторые странствуют в бесконечных путешествиях сквозь Туманы. Маги, которые заботятся об умирающих волшебных зверях, утверждают, что многие из Ушедших когда-то были живыми существами, которые устали от этого мира; если им верить, все волшебные звери скоро уйдут, оставив Землю пустой и печальной.

- Носители духов (Spirit-hosts). Материальные существа, одержимые эфемерными сущностями, эти носители сплавляют силы духов со смертной плотью. Язычники – кельты рассказывают о фоморах, которые сражались против Вик и их союзников; время от времени новые подобные существа появляются как плоды сделок с демонами и порочных страстей. Другие носители духов переносят демонических, призрачных или даже небесных «наездников», которые используют «мясо» в собственных целях и затем покидают его. Гибридные существа, появляющиеся от подобных союзов, слабее духов, но намного могущественнее смертных.

Традиционные селестиографии и демонологии с Темных Веков считаются правдивыми, как Святое Писание; однако на поверку они оказываются устаревшими, когда мистики начинают сравнивать собственные заметки. Уже само по себе количество «домоправителей» Творения не позволяет установить строгий порядок. Христианские тома говорят о 666 воинствах Бездны и трех рангах небожителей; индуистские сутры рассказывают о нескольких миллионах богов; добавьте в духовную картину язычников, племенные культуры, буддистов и всех прочих, и путаница станет неизбежной. Небесный Хор, конечно, все еще молится на старые иерархии духов, но большинство мистиков Совета ищет новых лучших путей понимать Эфирных. В Ордене Гермеса целеустремленные школяры подразделяют Обитателей Умбры по относительному могуществу духов. Для Совета Девяти выделены четыре ранга: Селестин, Лорд, Прецептор и Миньон, - но эти ранги не становятся общеупотребительными. Вербена, Говорящие-с-Грезами, Провидцы и Чакраванти отказываются определять духов в подобных понятиях, ибо для них рассуждения Герметиков граничат с ересью. Тем не менее, в большинстве записей Совета эти термины используются, хотя бы ради ясности.

Орден Рассудка определяет всех духов как Imaginis – отражения или фантомы. Заметив, что Обитателям Умбры, похоже, свойственно приходить и уходить, школяры Дедалеанцев создали Milleseptuaginta Imaginis Constant Theory – Теорию Константы 70000 Imaginis; согласно этой разработке (впервые опубликованной в 1423 году Стефано Александри, которому, похоже, просто было нечем заняться), в любой конкретный момент времени существует 70 тысяч духов. Каждый из них служит «покровом» между смертными и Господом; если сквозь каждого из них посмотреть (или, точнее, если каждого отдернуть в сторону), то станет ясно видно Лицо Бога. Эта Теория особенно популярна среди молодых Повелителей Небес, многие из которых жаждут быть первыми увидевшими Лицо Бога. Эта концепция приводит к появлению в Ордене трех обстоятельств: враждебному отношению к духам, расколу с Габриэлитами (которые предпочитают старые иерархии) и чрезвычайно запутанному «поголовному счету Imaginis» в архивах. К 1800-му Дедалеанцы официально отрицают существование духов: более поздние источники говорят об их «явлениях» как о галлюцинациях, суеверном бреде или вторжении «чужих» из враждебных измерений. Пока же одному из подразделений Повелителей Небес передается миссия по устранению всех «фантазий» Умбры.

Мистики, действующие вне Ордена и Совета, продолжают определять Эфирных традиционным образом: для некоторых они боги, для других – чудовища, и для всех – загадка.

Примеры нескольких видов духов можно найти в Приложении. Глава VI содержит советы Рассказчику касательно духов и Иных Миров.

Правила Духа (необязательные)

Духи, будучи созданиями эфемерными, а не материальными, играют по слегка отличным правилам. Ваша партия может использовать эти системы или не обращать на них внимания – как считаете нужным.

Черты

Прежде всего, сущности Умбры используют не те же Черты, что люди.

Сила Воли (Willpower). Отражение внутренней решительности, эта Черта становится на место Ловкости и позволяет духу двигаться или атаковать. Для попытки ударить цель – человека сложность обычно 5.

Сложность	Действие
3	Легкое
5	Довольно простое
6	Обычное
8	Сложное
10	Практически невозможное

Ярость (Rage). Сила чистого гнева, Ярость причиняет урон материальным и эфемерным целям. На каждый успех броска Ярости (сложность 6) дух наносит урон материальному существу на 1 уровень здоровья, или снимает одно очко Силы с другого Обитателя Умбры.

Гнозис (Gnosis). Вместо Социальных и Ментальных Черт дух использует свой Гнозис. Любые Способности, что есть у Имаго – Соблазнение, Оккультизм и прочие, - добавляются к показателю этой Черты.

Сила (Power). Будучи источниками Творения, духи черпают из внутренних резервов мистической Силы. Чем выше эта Черта, тем сильнее дух. Чары используют Силу, а урон ее отнимает. Обитатель Умбры, который истощает свою Силу, будь то из-за понесенного урона или злоупотребления Чарами, истаивает на день или около того, пока не сможет Восстановить (Reform) себя; по-настоящему могущественные сущности могут Восстанавливаться за час и менее.

Дух, Сила которого иссякла, начинает истаивать; атаки прорывают в его теле большие дыры. Чтобы вернуть себе «здоровье», дух входит в Спячку (Slumber), грезящее состояние, в котором Творение восстанавливает Силу существа. За каждый час, который дух проводит в Спячке, он восстанавливает по одному очку Силы. Некоторые говорят, что Бог (или Дьявол) заботится о своих посланниках; другие утверждают, что ключом к мистической энергии духа служит его карма или его связь с Сердцем Мира.

Шаман, владеющий Духом 4, может заключить Обитателя Умбры в фетиш. Дух, привязанный к фетишу, автоматически входит в Спячку и остается в ней, пока его не отпустят. Сила фетиша активируется пользователем, а не духом. Вновь созданному фетишу потребуется

время, чтобы набрать полную Силу перед использованием; в случае с более могущественными духами это может потребовать более долгого времени. Пока сила фетиша не восстановится полностью, он будет бесполезен для шамана, а дух, возможно, будет… недоволен… тем, что его сделали кусочком игрушки какого-то смертного.

Задачи

- Бой. В своем нормальном состоянии духи неспособны на физические атаки. Враждебный дух делает бросок Силы воли для нанесения удара, затем – бросок Ярости, чтобы определить урон. Оба броска делаются со сложностью 6. Каждый выброшенный успех наносит аггравированный урон на один уровень здоровья. Маг может поглощать этот урон либо контрмагией Духа (и только Духа) со сложностью 6, либо броском Арете со сложностью 8. Каждый успех уменьшает урон, нанесенный духом, на один уровень здоровья. Обитатели Умбры, которые сражаются друг с другом, уменьшают Силу друг друга, а не Здоровье.

Материализовавшийся дух атакует, поглощает урон и защищается, используя свои Атрибуты для Материализации; в своем нормальном состоянии Обитатель Умбры вообще не способен поглощать урон, если только у него нет Чар Брони. В обеих формах Гнозис заменяет Социальные и Ментальные Черты. Чтобы исцелиться, нужно использовать соответствующие Чары или отступить в Умбру.

- Коммуникация. Обитатели Умбры говорят на языках, непохожих на языки физических существ. Общение духов – это не столько язык, сколько форма достижения понимания между двумя сторонами. Понимать духов, однако, способен не всякий: магу нужно владеть Духом 2, чтобы общаться с существами Умбры, если только эти существа сами не говорят на знакомых ему человеческих языках.

- Передвижение. Все духи способны летать или парить. Максимальное расстояние, на которое они могут перемещаться за ход – 20 ярдов + Сила воли. Ярды и футы, впрочем, мало что значат в Туманах: расстояния могут искажаться без предупреждения, и делают это часто.

- Преследование. Дух, пытающий сбежать, делает бросок Силы воли со сложностью 6. Он получает три автоматических успеха, поскольку находится на своей родной территории. Чтобы следовать за ним, персонаж – человек должен сделать бросок либо Ловкости + Атлетики (если он прошел в Иные Миры сквозь Туманы), либо Силы воли (если он пришел посредством астрального путешествия). Сложность обоих бросков 8: для мага Иные Миры – это отнюдь не родная территория! Дух, набравший больше 10 успехов, сбегает, а дух с Чарами Восстановления просто исчезает безо всякого усилия.

Чары

Мистические силы Иных Миров проявляются в Чарах – естественной магии духовных существ. Применение этой магии требует некоторого количества Силы. Большинство Чар действует в течение сцены, но боевые – всего ход или два.

Ощущение Направлений (Airt Sense). Большинство духов обладают естественным чутьем *аиртов* – направлений в мире духов, и могут путешествовать по этим направлениям без особой сложности. Чтобы найти что-то конкретное, тратится единица Силы.

Проявление (Appear). С помощью этих Чар дух может предстать перед земным наблюдателем, при этом не принимая материальной формы. Используя эти Чары, он, однако, неспособен как бы то ни было влиять на материальный мир. На таких штуках специализируются демоны, изводящие жертву. Стоит пять очков Силы.

Броня (Armour). Эти Чары предоставляют духу один кубик на поглощение на потраченное очко Силы. Если дух не Материализовался, это единственный доступный ему способ поглощать урон. Дух может использовать эти Чары в любой момент боя, прежде чем будет сделан бросок урона.

Вспышка Пламени (Blast Flame). Дух поглощает своих противников огнем. Стоит два очка Силы на кубик урона.

Пагубное Касание (Blight Touch). Эти демонические чары позволяют духу провоцировать цель на самые худшие страсти. Если дух успешно атакует, цель должна немедленно сделать бросок Силы воли. Если бросок не удается, то на поверхность поднимается темная сторона; если бросок провален, этот «зверь» становится постоянным спутником. Стоит два очка Силы.

Очистить Пагубу (Cleanse the Blight). Прикосновение ангела излечивает все духовное искажение в непосредственной близости. Стоит 10 очков Силы.

Совращение (Corruption). Дух может прошептать в ухо жертвы злобный совет – очень *соблазнительный* совет. Стоит одно очко Силы.

Создать Пламя (Create Fires). Успешным броском Гнозиса дух может создавать маленькие огни. Сложность различная: 3 для маленьких огоньков, 9 для полноценного пожара. Цена от 1 до 5 очков Силы.

Создать Ветер (Create Wind). Дух может создавать ветер. Цена варьируется от 1 за легкое дуновение до 20 за ураган.

Чувство Стихии (Element Sense). Способность большинства стихийных духов, эти Чары позволяют сущности замечать все, что касается или находится в непосредственной близости от стихии этой сущности. Это восприятие распространяется на пространство вокруг духа в радиусе примерно 500 футов и позволяет ему «видеть» во всех направлениях. В пределах этого радиуса элементаль огня способен видеть все, что находится в ярде-другом от пламени, а дух дерева может ощущать все, что происходит рядом с ее деревом. Эти Чары стоят пять очков Силы и действуют около часа.

Потоп (Flood). Мановением руки дух заставляет всю воду в окрестностях подняться. Возле озер, рек и портов эти Чары способны вызвать серьезное наводнение. Стоит пять очков Силы на одну милю радиуса.

Исцеление (Healing). Одним прикосновением дух может исцелить себя, другого духа или материальное существо. Эти Чары лечат нормальный и аггравированный урон всех видов. Они обходятся в два очка Силы за одно вылеченное очко Силы *(прим. переводчика: какой надежный способ самолечения …)*, или пять очков Силы за уровень здоровья.

Молния (Lightning Bolt). Подобно громовержцу, дух испускает молнию. Стоит два очка Силы на кубик повреждения.

Материализация (Materialize). Дух, владеющий этими Чарами, способен создавать для себя физическую форму. Чтобы это стало возможно, Гнозис духа должен быть не ниже местного Барьера. Когда сущность Материализуется, она тратит Силу, чтобы создать себе тело и Физические черты. Гнозис, однако, продолжает служить ей вместо Социальных и Ментальных Атрибутов. Стоимость применения в очках Силы такова.

Цена	Черта
1	За одно очко Физического Атрибута
1	За два очка Способностей

1	За семь уровней здоровья (в качестве смертного)
1	За дополнительный уровень здоровья (каждый последующий уровень здоровья стоит столько же
1	На один исцеленный уровень здоровья (чтобы излечить повреждение, нанесенное собственной физической оболочке духа), или на три исцеленный уровня, если урон нанесен магией Духа
1	Оружие: на кубик аггравированного урона, наносимого дополнительно к Силе (укус – один кубик, когти – два, etc.)

У Обитателей Умбры нет ограничений на уровни Атрибутов и Способностей. Если дух потратит достаточно Силы, то сможет создать себе необычайно сильное и быстрое тело. У большинства, однако, есть «обличья по умолчанию», которые они регулярно принимают.

Пример: ангел принимает форму, которая ей нравится. Она тратит 16 очков Силы на следующие Черты: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3, Рукопашный бой 4, Уклонение 3, Скрытность 3 и семь уровней здоровья.

Дух может оставаться Материализованным, сколько пожелает, но не может входить в места, где Барьер выше, чем его Гнозис. Будучи Материализован, дух неспособен восстанавливать Силу. Когда Материализованное существо сражается, то урон поражает его уровни здоровья, а не Силу. Если уровни здоровья духа упадут до нуля, он растворяется и не может вернуться на Землю в течение суток. Заметьте, что аггравированный урон, наносимый призраку, поражает и уровни здоровья, и Силу одновременно, так что дух не всегда может смыться с прогулки по Земле без вреда для себя.

Слиться (Meld). Некоторые духи способны перетекать в свои родные стихии и «исчезать». Процесс занимает один ход и делает элементаля полностью недосягаемым. После того, как дух ушел, со стихией можно делать что угодно – сущности в ней уже нет. Подобные Чары работают только в естественной среде духа: дух огня не сможет Слиться с землей. Стоит два очка Силы.

Речь Разума (Mind Speech). Дух с этими Чарами способен говорить непосредственно в чей-то разум. Стоит три очка.

Одержимость (Possession). Члены адских воинств могут овладевать живыми существами или неживыми предметами. Одержимость требует успешного броска Гнозиса (сложность равна Силе воли жертвы, или 6 для немагических предметов). Количество успехов определяет скорость, с которой наступает одержимость.

Успехи	Необходимое время
1	Шесть часов
2	Три часа
3	Час
4	15 минут
5	5 минут
6+	Мгновенно

На то время, которое нужно, чтобы овладеть жертвой, дух заползает в какой-нибудь темный уединенный уголок в мире духов. Там он впадает в транс и посылает свою сущность к жертве.

Если на него в это время напасть, то сущность утратит связь с материальным миром. Духов, которые осуществляют одержимость, часто охраняют им подобные, чтобы никто и ничто не мешало процессу.

Восстановление (Reform). Эти Чары позволяют духу распасться и Восстановиться в любом месте Туманов – обычно где подальше. Стоит 20 очков Силы.

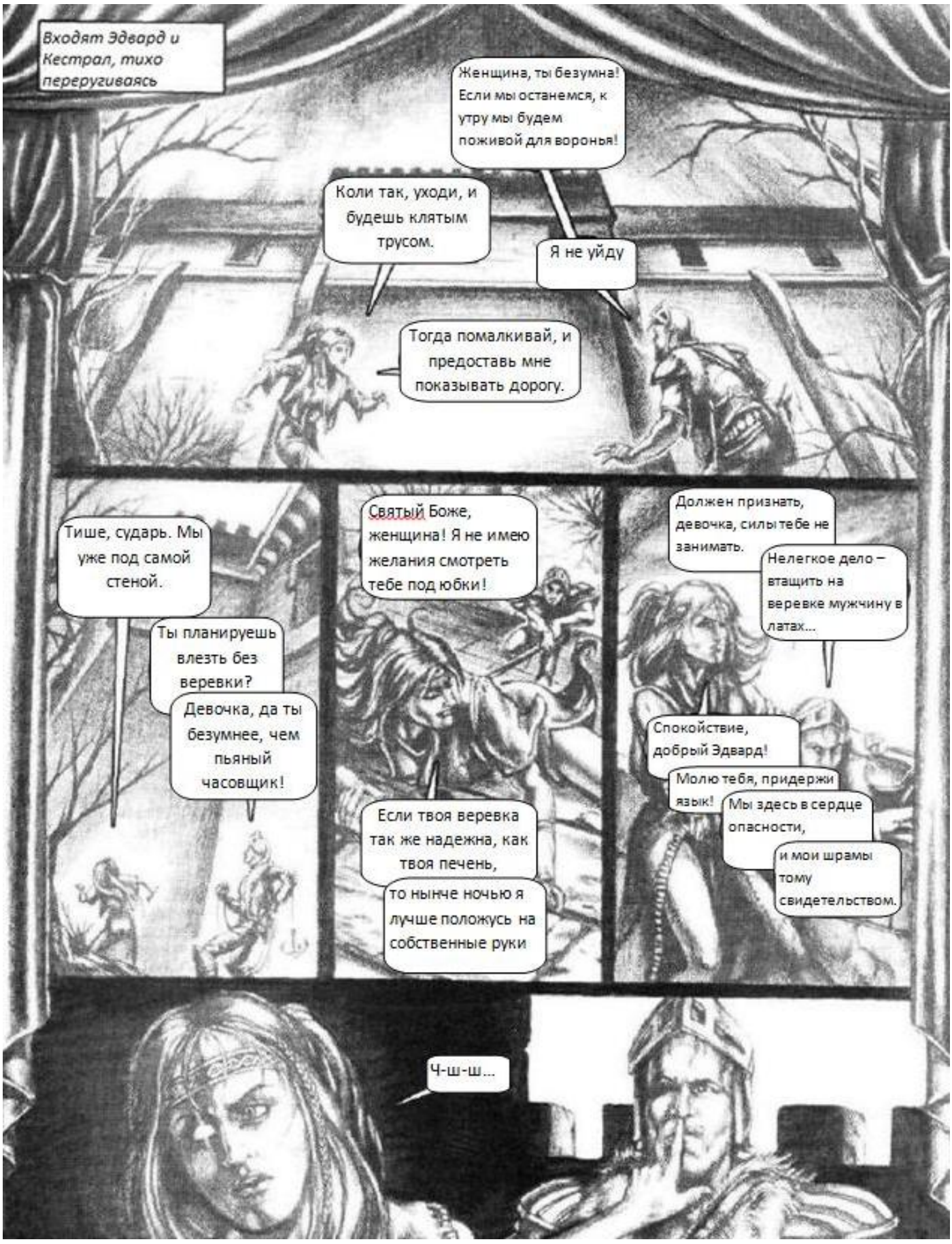
Изменение Обличья (Shapeshift). Дух может принять облик чего угодно, что пожелает. Он не обретает способностей и возможностей нового облика – только форму и вид. Стоит 5 очков Силы.

Чтение Души (Soul Reading). Одним взглядом дух способен прочесть внутренний темперамент личности. Это не чтение мыслей, но оно способно дать хорошее представлении о чувстве вины, невинности или страстях читаемого. Стоит три очка Силы.

Похищение (Spirit Away). Эта ужасающая сила позволяет демону выдернуть жертву из материального мира и утянуть ее прямиком в какую-нибудь Иномировую темницу. Если Обитатель Умбры наберет четыре и более успеха в броске Силы воли (сложность 7), то смертный проходит сквозь Барьер в личную Реальность духа. Оттуда он может попытаться сбежать, но цепи в Аду толстые и обычно вечные… Эта способность стоит 25 очков Силы, и дух уходит вместе с его мишенью.

Выслеживание (Tracking). Дух может выследить жертву, как заправский охотник. Стоит пять очков Силы.

Волны (Waves). Баламутя воду, дух может попытаться топить своих жертв, переворачивать корабли или утягивать под воду пловцов. Эти Чары создают сильные течения на поверхности или в глубине любой жидкости. Стоит пять очков Силы на радиус в 50 футов, и продолжается *(время не указано)*.


Входят Эдвард и Кестрал, тихо переругиваясь
Женщина, ты безумна! Если мы останемся, к утру мы будем поживой для воронья!
Коли так, уходи, и будешь клятым трусом.
Я не уйду
Тогда помалкивай, и предоставь мне показывать дорогу.
Тише, сударь. Мы уже под самой стеной.
Ты планируешь влезть без веревки?
Девочка, да ты безумнее, чем пьяный часовщик!
Святый Боже, женщина! Я не имею желания смотреть тебе под юбки!
Если твоя веревка так же надежна, как твоя печень,
то нынче ночью я лучше положусь на собственные руки
Должен признать, девочка, силы тебе не занимать.
Нелегкое дело – втащить на веревке мужчину в латах...
Спокойствие, добрый Эдвард!
Молю тебя, придержи язык!
Мы здесь в сердце опасности,
и мои шрамы тому свидетельством.
Ч-ш-ш...

Example of Play

The Play's the Thing

Хроника Жан-Марка «Кровавые Кресты» переходит на новый уровень, когда Джейсон объединяет своего персонажа – Крафтмасона Эдварда Гайслера в одну группу с Кестрал (ведьмой Ника из Главы IV) и таинственной Кристиной де Эоли (за которую играет Рэйчел). Этот парень, крепкий телом и твердый в христианской вере, а так же обладающий талантом по части огнестрельного оружия, с самого начала постоянно сцепляется с остальными двумя, на что Жан-Марк и рассчитывал.

Когда расследование Кестрал относительно таинственного барона Тайберна споткнулось на пороге, она твердо решила вернуться. У Эдварда с этим лордом свои счеты: по слухам, хозяин дома стоял за недавним случаем демонической одержимости в Уорвике, одержимости, которую спровоцировала одна из черных месс Тайберна. Барон является общим врагом для Кестрал и Эдварда. И очень хорошо, потому что этим двоим понадобятся все поводы для сотрудничества, что только можно будет придумать!

Долгая пешая дорога приводит чародеев на земли барона Тайберна. Далее им придется вести себя тихо и аккуратно. Оба игрока на подходе к манору делают броски Ловкости + Скрытности. Сейчас один неверный шаг может убить.

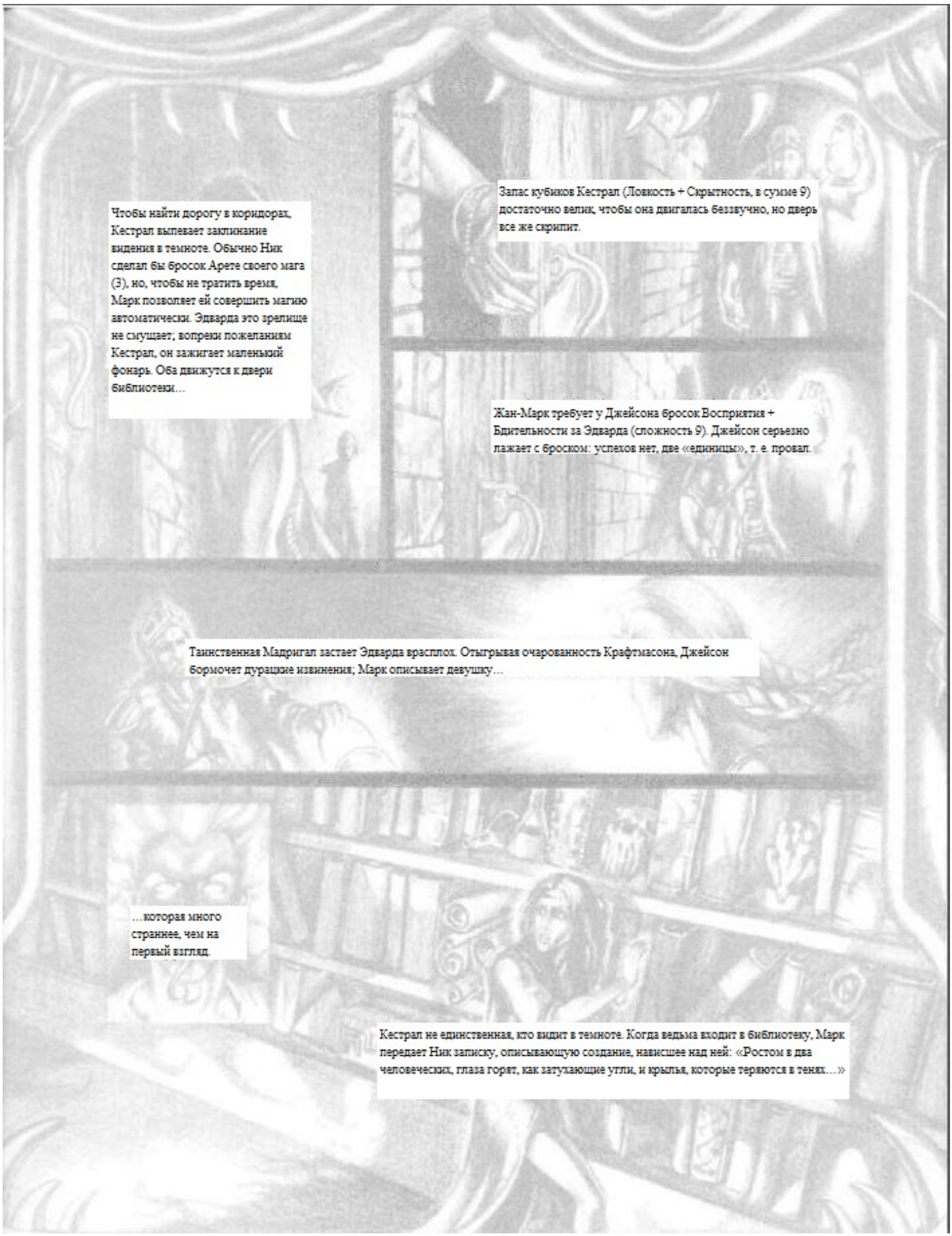
Успех. Маги готовятся забираться по стене. Ник и Джейсон отыгрывают неприязнь персонажей друг к другу и подсчитывают свои запасы кубиков. У Кестрал Ловкость 5 и Атлетика 2 дают Нику семь кубиков, в распоряжении Джейсона пять: 3 за Ловкость, 2 за Атлетику. Поскольку Эдвард не особенно хорош по части лазания без подручных средств, он готовит крюк и веревку.

Кестрал поднимается сложным способом. Марк назначает Нику сложность 7. Ник отмечает, что у нее достаточный запас кубиков (7), чтобы автоматически выполнить задачу. Марк просит ее сделать один бросок, просто чтобы убедиться, что не будет провала. Тем временем у Джейсона Эдвард бросает вверх свой крюк: Ловкость + Атлетика, сложность 8, учитывая темноту и высоту стены. Он выбрасывает 2, 4, 8, 8, 10. Победа!

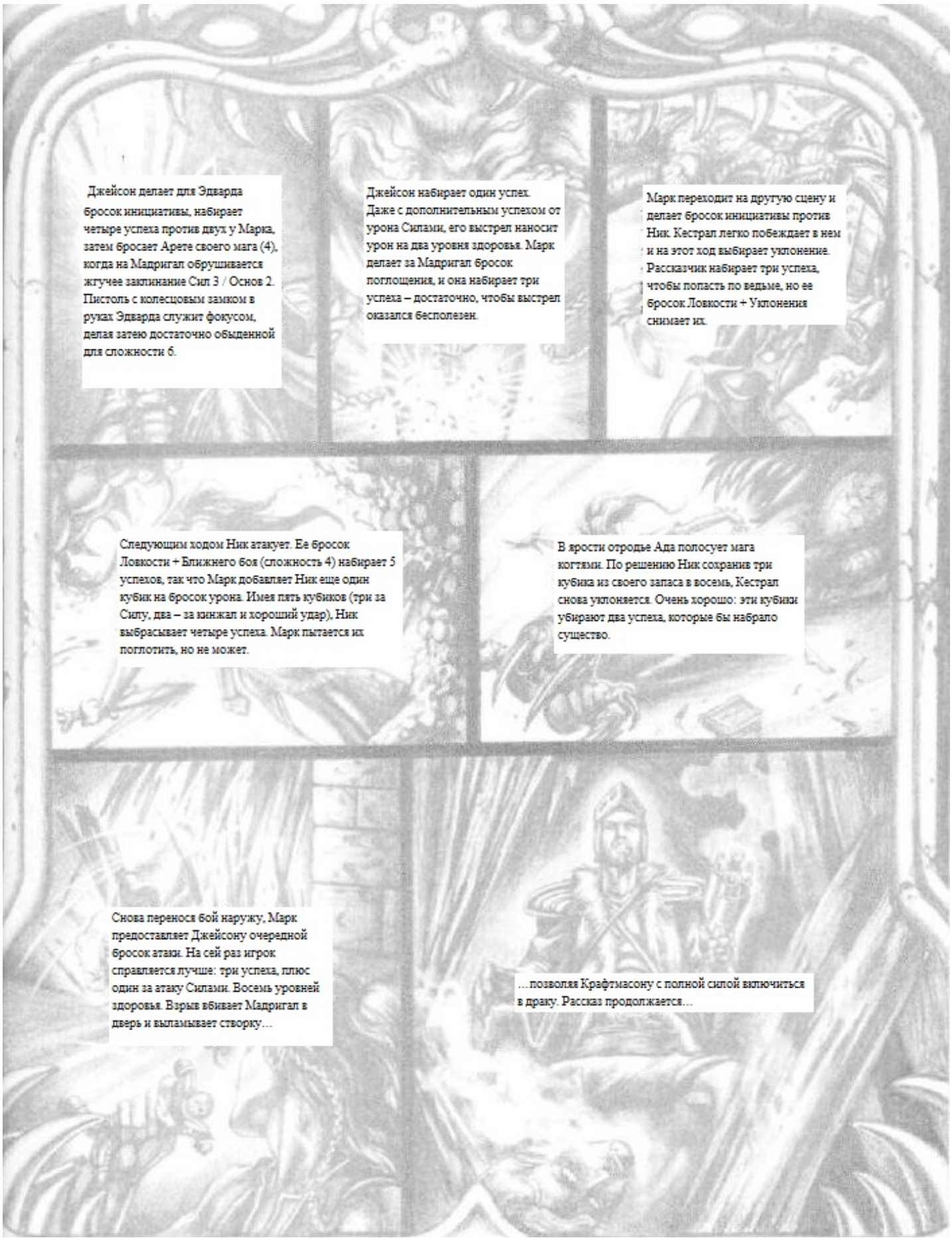
Ник делает бросок без проблем, так что Кестрал добирается наверх заметно раньше Эдварда. Джейсон на полдороге наверх получает неудачу в броске Ловкости + Атлетики, и Кестрал приходится помогать. Прежде, чем она это сделает, Ник делает за свою ведьму бросок Восприятия + Бдительности (сложность 8 из-за темноты): она оглядывается по сторонам. Она слишком хорошо помнит, как здесь опасно. Марк хочет поддержать в игроках паранойю, так что сам делает бросок за Ник и оставляет результаты в секрете. «Ну что ж, - сообщает он Ник, - ты ничего не замечаешь...»

«...Но, с другой стороны, ты и собаку в прошлый раз не заметила».

Мы уже почти в комнате, о которой я говорила,
где кроется свидетельство мерзостей барона
Жди здесь, твой фонарь выдаст нас
Входит Мадригал
И что у нас тут?
Столь храбрый мужчина, и крадется по покоям моего господина
в столь поздний час. Не объяснитесь?
Я лишь искал прохода в библиотеку твоего лорда.
П-прошу, добрая дама, не тревожься.
Признаю, моя любовь к книгам перевешивает мою мудрость и рассудок.
В самом деле?
Входит порождение Ада


Чтобы найти дорогу в коридорах, Кестрал выпевает заклинание видения в темноте. Обычно Ник сделал бы бросок Арете своего мага (3), но, чтобы не тратить время, Марк позволяет ей совершить магию автоматически. Эдварда это зрелище не смущает; вопреки пожеланиям Кестрал, он зажигает маленький фонарь. Оба движутся к двери библиотеки...
Запас кубиков Кестрал (Ловкость + Скрытность, в сумме 9) достаточно велик, чтобы она двигалась беззвучно, но дверь все же скрипит.
Жан-Марк требует у Джейсона бросок Восприятия + Бдительности за Эдварда (сложность 9). Джейсон серьезно лажает с броском: успехов нет, две «единицы», т. е. провал.
Таинственная Мадригал застает Эдварда врасплох. Отыгрывая очарованность Крафтмасона, Джейсон бормочет дурацкие извинения; Марк описывает девушку...
...которая много страннее, чем на первый взгляд.
Кестрал не единственная, кто видит в темноте. Когда ведьма входит в библиотеку, Марк передает Ник записку, описывающую создание, нависшее над ней: «Ростом в два человеческих, глаза горят, как затухающие угли, и крылья, которые теряются в тенях...»

Они сражаются
НА!
НА!
НА!
НА!
НА!
Если одну из нас ждет Ад, подруга,
Клянусь, это буду не я!
ВООМ!!
Хватит прятаться.
Зачистим это место.


Джейсон делает для Эдварда бросок инициативы, набирает четыре успеха против двух у Марка, затем бросает Арете своего мага (4), когда на Мадригал обрушивается жгучее заклинание Сил 3 / Основ 2. Пистоль с колесцовым замком в руках Эдварда служит фокусом, делая затею достаточно обыденной для сложности 6.
Джейсон набирает один успех. Даже с дополнительным успехом от урона Силами, его выстрел наносит урон на два уровня здоровья. Марк делает за Мадригал бросок поглощения, и она набирает три успеха – достаточно, чтобы выстрел оказался бесполезен.
Марк переходит на другую сцену и делает бросок инициативы против Ник. Кестрал легко побеждает в нем и на этот ход выбирает уклонение. Рассказчик набирает три успеха, чтобы попасть по ведьме, но ее бросок Ловкости + Уклонения снимает их.
Следующим ходом Ник атакует. Ее бросок Ловкости + Ближнего боя (сложность 4) набирает 5 успехов, так что Марк добавляет Ник еще один кубик на бросок урона. Имея пять кубиков (три за Силу, два – за кинжал и хороший удар), Ник выбрасывает четыре успеха. Марк пытается их поглотить, но не может.
В ярости отродье Ада полосует мага когтями. По решению Ник сохранив три кубика из своего запаса в восемь, Кестрал снова уклоняется. Очень хорошо: эти кубики убирают два успеха, которые бы набрало существо.
Снова перенося бой наружу, Марк предоставляет Джейсону очередной бросок атаки. На сей раз игрок справляется лучше: три успеха, плюс один за атаку Силами. Восемь уровней здоровья. Взрыв вбивает Мадригал в дверь и выламывает створку…
…позволяя Крафтмасону с полной силой включиться в драку. Рассказ продолжается…

Глава VIII: Правила Магии

His mother was a witch, and one so strong

That could control the moon, make flows and ebbs,

And deal in her command without her power.

- William Shakespeare, “The Tempest”

У Милосердия Человеческое Сердце

Скрип половиц вырвал Агнесу из глубин сна. Прежде, чем она могла бы вскрикнуть, в темноте раздался приглушенный голос Карела.

«Молчи, Агнеса. Пришло время прекратить наше общение».

«Что? Что ты имеешь в виду» - спросила Агнеса испуганным шепотом.

«Мастер Оттавио собирается завтра испытать тебя». Его голос был смертельно серьезен, и это удивило и встревожило ее. Разве ее не испытывали раньше?

Ощутив ее замешательство, он продолжил: «Он подозревает, что ты цепляешься за старые обычаи, и собирается испытать твои веру и знание. Я знаю правду, и также знаю, что моему мастеру не хватает сострадания и милосердия, которых так много у тебя».

Без дальнейшего обсуждения Агнеса натянула свою потрепанную дорожную одежду и последовала за ним, беззвучно кляня стонущие половицы и скрипучую дубовую дверь. «Куда мы пойдем?» - спросила она, когда они вышли наружу.

«Нет, не «мы», - ответил Карел. – Лошадь уже оседлана. Монеты в кошельке помогут тебе добраться до Рима. Там ты можешь найти другого наставника».

«Но почему ты не хочешь пойти со мной? Ты же не желаешь оставаться с этим жестоким…»

Он прервал ее печальным вздохом: «Жестокий он или добрый, не имеет значения. Он мой мастер, и я нуждаюсь в нем намного больше, чем он во мне».

«Тогда тебе следовало научиться ставить Рассудок выше примитивных эмоций». Резкий голос разнесся над двором, заставив их обоих вздрогнуть. Рука подняла заслонку с фонаря хитрой конструкции. Оттавио! В его руках находилось нечто, напоминающее короткую аркебузу, хотя Агнеса не чуяла дыма от фитиля. «Ты разочаровываешь меня, Карел, - сказал он. – Вернись в свою комнату, подмастерье, там ты сможешь поразмыслить над своими провинностями. Что до тебя, девчонка, - продолжил он, направляя дуло на Агнесу, - скажи спасибо, что твой конец будет быстрым, а не таким, как от рук инквизиторов».

По глазам мастера метнулось пятнышко света. От неожиданности он шагнул назад. Агнеса увидела в ладони Карела маленькое серебряное зеркальце, отражающее сияние фонаря назад в лицо их пленителя.

Оттавио, наполовину ослепленный, зашипел от злости и рывком перевел оружие на того, кто его предал. Хотя ее друг и скомандовал ей бежать, Агнеса бросилась на колени и пронзительно запела молитву об избавлении.

С запальной полки внезапно полетели искры. Вспыхнуло маленькое пламя – загорелся порох. Плотно зажмурившись, Агнеса взмолилась о чуде, о том, чтобы пуля не вылетела из ствола…

В ее закрытые веки ударила внезапная вспышка, раздался грохот, а затем – тишина и серная вонь. Она услышала, как кашляет Карел. «Надеюсь, я запомню этот момент, - наконец вымолвил он, - и больше никогда не поставлю под сомнение мощь твоей веры».

Magus *открыла глаза.*

Ружье взорвалось. Его изломанные куски лежали поверх останков, которые были Оттавио. Это действительно было чудом.

«Поблагодарим Господа, - прошептала она Карелу, беря его за руку. – Только быстро. Скоро сюда сбежится стража…»

Правила Мастерства

Человек, во многих смыслах, есть венец Творения. Созданные по образу и подобию Божьему (или, по крайней мере, наделенные благоволением богов), сыны Адама и дочери Евы наслаждаются плодами с Древа Познания и говорят на многих языках Вавилона. Во многих смыслах, магус – это virtuoso, сверхчеловек. Возвышаясь над своими обычными собратьями, он повелевает силами стихий и сверхъестественными прозрениями. Цена этого Искусства в том, что он отделен от смертных. С момента Пробуждения на него распространяются новые правила.

Игровая система магии в «Маге» несколько отличается от обычной системы Черт, описанной в Главах IV и VII, но основа у этих систем одна, и она довольно проста. Эта глава покрывает основные системы, необязательные дополнения, аспекты история и примеры заклинаний Великого Искусства. Эти правила требуют немножко здравого смысла и воображения, но этого и следовало ожидать.

Ведь того же требует и магия.

Свобода Творчества

(Заметка: «вы», опять же, относится как к игроку, так и к персонажу).

В «Крестовом Походе Чародея» магия имеет свободную форму. Вы создаете заклинание, которое вам нужно, когда оно вам нужно. Магус – существо волшебное, воплощенная сила изменения; соответственно, было бы неуместно упаковать все возможные варианты волшебства в собрание предустановленных «заклинаний» - особенно если учесть, что маги происходят изо всех возможных земель и культур. Таким образом, все заклинания в «Маге» делаются «на заказ»: облик им придают ваши воображение, знание и воля.

У этой свободы есть две цены. Первая из них – требование наличия здравого смысла. Да, вы можете охренеть, пользуясь этой системой. Да, вы (по крайней мере, в теории) можете сдернуть луну с неба и настучать ей злодею по голове. Да, вы можете тратить часы, споря о деталях каждого конкретного сотворения волшебства. Эта система не отлита в бронзе и не должна быть таковой. Система со свободными правилами предполагает некоторую степень зрелости. Она основана на том предположении, что вы, игрок, более заинтересованы в рассказывании крутой истории, чем в том, чтобы править миром. Если это не так, возможно, вам стоит вернуться к чему-нибудь, что тратит ману или еще что-то в этом роде.

Вторая цена – Бич. Как гласит пословица, «То, что ты творишь, возвращается к тебе в троекратном объеме». Иногда оно возвращается тогда, когда меньше всего ждешь. В этом мире Темной Фантастики магия работает, но то, как именно она работает, ясно не всегда. Иногда Госпожа Удача шагает вперед и ломает вам челюсть стальной рукавицей. Когда волшебник переплетает нити Сущего в новый узор, он открывает себя для этого удара. В «Маге», как и в жизни, ничто не достается бесплатно.

Обыденная Магия (Casual Magick)

В современном мире многие люди считают магию невозможной; чтобы бороться с тяжестью неверия, волшебники облекают свои творения в обличье «совпадений». В эпоху Темной Фантастики, однако, магия вполне реальна – до тех пор, пока она происходит из практик Искусства. Из этих практик происходит обыденная магия: такие заклинания кажутся проявлением воли Бога, Рока, Судьбы или Дьявола.

В понятиях истории, магус использует подходящие ритуалы и талисманы, чтобы настроить свою волю на одну волну с Творением. В игровых понятиях, его заклинания даются вполне легко и имеют меньше шансов призвать Бич. Магус, ритуалы которого соответствуют преобладающим верованиям, способен проворачивать действительно изумительные штуки, вроде полета, призывания и даже смены обличий, при этом не «посягая» на установленный порядок вещей. Этот порядок, однако, меняется. По мере того, как рождаются и развиваются новые идеи, понятия о том, что возможно, а что – нет, меняются столь быстро, что волшебников это часто застает врасплох. Соответственно, обыденная магия имеет свои риски: что работало вчера, не обязательно будет работать завтра.

Тщетная (или Вульгарная) Магия (Vail or Vulgar Magick)

Ставя себя выше Господа или законов Творения, магус впадает во грех Гордыни. Подобная «тщетная» магия кажется невозможно гордой; используя ее, чародей сам напрашивается на неудачу. В более позднее время подобное грубое творение заклинаний назовут «вульгарным»; в эти дни, однако, большинство людей подписываются под идеей Божественного распорядительства. Таким образом, тщетная магия кажется попирающей как возможность, так и почтительность.

В понятиях истории, тщетные заклятия попирают естественный порядок вещей; в понятиях игры, их сложнее и рискованнее творить. Магические действия, которые противоречат местным верованиям или проявляются «из ничего», создают для творящего опасность. По иронии судьбы, тщетная магия необходима для выживания магии вообще: постоянно изменяющиеся течения неверия подмывают старые пути. Магия машин, которая во многих местах считается тщетной, - это следующая волна. Чтобы выжить в надвигающемся потопе, маги должны научиться скрывать свои броские Искусства под личиной причуд Фортуны – или пользоваться одной лишь чистой волей.

Царства Веры

Ну так что, мой чародей может драть всем задницы, так? Ну, я имею в виду, он использует магию, и люди верят, что это магия, так что я могу делать что хочу, правильно?

Не совсем.

Обыденная магия все еще полагается на веру; у веры есть границы. Даже самые смелые образцы европейского фольклора не упоминают о тех, кто способен щелчком пальцев учинять массовые

побоища. Летающие замки и армии скелетов в легендах упоминаются, но к 1400-му году такие вещи остались разве что в детских сказках. Даже чудеса из Библии совершались по мощи Господней, а не посредством сильномогучих магов. Если коротко, у магии есть пределы.

Для повествования, происходящего в Европе, используйте для справки следующие «пределы силы веры».

Тщетные Магические Действия…

- Проявляются из ничего по мановению руки.

- Используют сложную машинерию («Да это никогда не будет работать!») вместо мистических ритуалов.

- Требуют чего-то от Бога или Его представителей, не предлагая взамен подходящей услуги, молитвы или образа жизни.

- Используют стили иноземных или чуждых культур (шаманство, До, Тантра), которые по европейским понятиям кажутся невероятными.

- Быстро производят огромные Эффекты (легендарное заклинание шаровой молнии), сильно растягивать или изменять массу, материал или расстояние (уменьшить город, превратить его в стекло или отправить его в Китай).

Если Рассказчик сочтет, что заклинание нарушает местные верования, он имеет полное право объявить его тщетным.

Обыденные Магические Действия…

- Призывают Божественную или демоническую помощь при помощи договоров, молитв или жертв.

- Кажутся случайными (как «совпадения» XX века). Тем не менее, должно быть какое-то действие, которое приведет совпадение в движение.

- Используют заранее приготовленные эликсиры, снадобья, жезлы, круги, порошки, реликвии или другие предметы (см. «Ритуальные Инструменты»).

- Требуют для подготовки времени, даже если само действие происходит быстро.

- Увеличивают человеческие возможности сильно, но не чрезмерно сильно (позволяя человеку бежать быстрее обычного, но не быстрее ветра).

- Если заклинание на вид укладывается в пределы средневекового фольклора, Рассказчику следует считать его обыденным.

В качестве «примера из кино» считайте примерами границ обыденной магии фильмы с минимумом фэнтези, наподобие «Леди-Ястреб», «Драконоубийца» или «Робин Гуд: Принц Воров». Вещи с обилием фэнтези, вроде «Зены» или «Барона Мюнхаузена», находятся на дальней стороне допустимой реальности. Точные границы зависят от Рассказчика и того тона, который он хочет видеть в своей игре; тем не менее, у Госпожи Удачи есть возможность подсыпать вам мышьяку (см. «Бич»). Разумеется, дальние земли могут считать «приемлемыми» другие стили магии, и некоторые из них могут казаться совершенно дикими.

Если европеец использует свои Искусства в дальних землях, то правило работает в обратную сторону. У большинства культур этой эпохи понятия о магии довольно узки. Группа индейцев майя может встретить действия чародея своего народа понимающими кивками, но испанский Герметик не вписывается в их мировоззрение; соответственно, его Искусства в землях майя становятся тщетными, даже если те же самые заклинания были обыденными у него дома. Как правило, если волшебник «не местный», считайте его Искусства тщетными.

Заметьте, что даже обыденные заклинания могут быть очень сложными для сотворения. Чем крупнее заклинание, тем больше успехов вам нужно, чтобы его наложить (см. примеры в Таблице Магических Действий), и тем больший Резонанс оно несет. У вас может получиться призвать Маммону, чтобы сотворить полную комнату золота, но на это уйдет от десяти до пятнадцати успехов. И золото при этом будет нести сверхъестественную порчу, а Лорд Демонов и Повелитель Жадности будет считать вас своим должником.

По-вашему, комната золота действительно того стоит?

Вера

Магия – ничто без веры. Магус переплетает Творение, потому что верит, что на это способен, а не потому, что об этой способности говорят точки в его листе персонажа. Иногда действительно легко спутать игровую терминологию с персонажем, так что давайте уделим минутку обсуждению магических стилей и верований.

В игровых понятиях, вы используете Сферы, чтобы выработать заклинания вашего мага; эти элементы, которые описаны ниже в этой главе, позволяют вам отображать огромное разнообразие вариантов переплетения. Неважно, какой стиль магии использует ваш чародей, правила остаются теми же самыми. Ведьма, священник и мастеровой, все они будут использовать одни и те же базовые правила. В чем же разница?

В вере.

В разделе «Дыхание Жизни» главы IV мы упомянули о том, насколько важны убеждения вашего персонажа. Когда в игру вступает магия, эти убеждения и становятся действительно важными. Стиль, который использует маг, чтобы творить свои заклинания, зависит от того, что, по его убеждениям, должно сработать. Ведьма, чтобы разжечь огонь, обратится на четыре стороны света, призовет духов стихий и прочитает обращение к Бригид; священник, чтобы вызвать пламя, прошепчет молитву Господу, возможно, пропоет Псалтирь 5:8 («Господи, путеводи меня в правде Твоей…»); ремесленник тем временем сконструирует устройство, которое за счет крутящегося колесика высекает искры и воспламеняет небольшое количество топлива. В игровых понятиях, все три мага используют Силы 3 / Основы 2, чтобы создать проявление стихии, которого раньше не было (см. «Как Ты Это Сделал?») С другой стороны, методы персонажей серьезно различаются.

То, насколько сложно сотворить некое заклинание, часто зависит от стиля волшебника. На территории Европы языческое ведьмовство, христианские чудеса, алхимия и инфернальные злодейства считаются вполне «приемлемыми» способами творить магию. Другие стили, вроде Искусств даосов или *аше* народа йоруба, кажутся странными, чужими и, соответственно, «тщетными». Инструменты, которыми пользуется ваш маг, также зависят от его практики, и эти инструменты могут сыграть важные роли в том, как будет разворачиваться действие истории. Ведьма не сможет призвать пламя, если бежит через поле; священнику изменит удача на территории, которая была осквернена; отберите у мастерового устройство, и он станет еще одним обычным человеком.

Так почему маги не могут просто разбрасывать заклинания направо и налево? Потому, что все устроено не так. Магия Возрождения – это искусство и ремесло, которое волшебники изучают многие жизни. Сеттинг, в котором Пробужденные могли бы просто создавать все, что пожелают, прямо из воздуха, был бы не очень похож на мир Темной Фантастики. Баланс сил был бы разрушен, смертные остались бы пресмыкаться в цепях волшебников, а менее сильные маги были бы обречены на вечное услужение. Конечно, некоторым чародеям действительно удается добиться власти такого рода, но они встречаются редко – и слава Богу! В драматическом смысле намного приятнее описать труды мистика во всей их славе – аромат благовоний, шелест вышитого шелка и пожелтевших страниц, холодное дуновение внеземного ветра, - чем просто сообщить: «Я творю огненное заклинание, Силы 3 / Основы 2. Оно попало?»

Documentum: Полезные Термины

Арете. Просветленная воля. Также Черта, бросок которой делают, чтобы произвести Эффект.

Сфера. Один из девяти магических краеугольных камней Творения; также Черта, которая измеряет то, что понятно волшебнику.

Эффект. Игровой термин, обозначающий заклинание.

Узор. Материальная субстанция в противоположность «свободной» мистической энергии. Ветер, скала, пламя, болезнь – все они представляют собой Узор, наполненный Квинтэссенцией. «Искусства Узора» манипулируют Узорами; с их помощью магус может превратить вещь в нечто иное.

Кубик(и) Случая (Fortune Die (Dice)). Дополнительные кубики, которые бросают вместе с Арете и которые определяют причуды Судьбы. На каждые пять точек в Запасе Бича мага его игрок делает бросок одного Кубика Случая.

Смежный Эффект. Заклинание, которое использует две и более Сферы.

Обыденная магия. Заклинание, которое укладывается в местные понятия о магии или Природе. Примеры: обернуться в волка, надев зачарованную волчью шкуру; полететь по воздуху на метле; разжечь огонь, обращаясь к саламандрам.

Тщетная магия. Действие, которое кажется невозможным или попирает порядок Бога и Природы. Примеры: обернуться в волка по щелчку пальцев; полететь по воздуху на летучей машине; метнуть шаровую молнию без помощи демонов или стихий.

Магические Действия

I sail goe until a hare

Wi sorrow and sick mickle care

I sail goe in Devil's name

An while I come home again

- заклинание, приписываемое некоей шотландской ведьме *(прим. переводчика: гуглим слово «Fith-fath»)*

В основе своей система магии, принятая в «Маге», проста и основана на той же системе бросков кубиков «Черта-против-сложности», что описана в прошлой главе.

Шаг I. Определите, что и как вы делаете.

Шаг II. Проверьте и убедитесь, что ваш персонаж знает, как сделать то, чего вы от него хотите.

Шаг III. Посмотрите, получилось у вас или нет. Простые действия даются легко; замысловатые – сложнее.

Шаг IV. Пожните плоды вашего успеха – или неудачи.

Справочные таблицы по магии (ниже) описывают процесс короче. Здесь мы разберем все детально. По большей части вам будет удаваться пользоваться основными правилами без проблем. Если ничего не получается, проверьте раздел «Как Ты Это Сделал?», «Documenti Magica», предоставленные в справочных таблицах, или примеры заклинаний в конце главы.

Шаг I. Что Вы Делаете?

Сначала решите, что, по-вашему, должен сделать ваш магус. Далее опишите, как он это делает. Наконец, скажите Рассказчику, какие Сферы вы планируете использовать, чтобы выполнить заклинание.

Первая часть довольно проста; вторая подразумевает толику воображения и отыгрыша (см. «Вера»). Третья основана на разделах «Сферы» и «Как Ты Это Сделал?» Когда вы с ними освоились, процесс достаточно прост.

Одновременные Действия

Чародей может творить лишь одно заклинание на ход, неважно, насколько быстро он может двигаться (смотри Сферу Времени). Он может «поддерживать действие» такого количества заклинаний, какого захочет, но концентрироваться на них всех сразу вскоре становится трудно (+1 к сложности сотворения заклинания на каждые два заклинания, которые уже действуют).

Время Заклинания

Плетение чар часто требует времени. В зависимости от инструментов мага, его верований и сложности действия, сотворение заклинания может занять несколько мгновений или несколько часов. Некоторые практики для того, чтобы заклинание подействовало, требуют танцевать, вырезать или петь. Мудрый магус готовит свое заклинание заблаговременно и приводит его в действие с помощью финального мистического «спускового крючка» (слова, руны, разбитого стекла). В любом случае, заклинание нельзя наложить без усилия.

Шаг II. А Вы Достаточно Знаете, Чтобы Сделать, Что Хотите?

Теперь определите, может ли ваш персонаж сделать то, чего вы от него хотите, и насколько успешно он это сделает.

Мистические Сферы отображают понимание магом составных частей реальности. Чем больше он о чем-то знает, тем выше уровень соответствующей Сферы. При условии того, что он знает, что делает, маг может сотворить что угодно, что дозволяет его показатель Сферы (детали смотри в соответствующем разделе). Некоторые действия также требуют от мага, который хочет их выполнить, специфических навыков (см. вкладку «Необязательные Правила»).

Шаг III. У Вас Получилось?

Сработало ли оно? Или не сработало? Если не сработало, насколько все плохо? Этот шаг касается успехов вашего заклинания – или их отсутствия.

Бросок

Чтобы наложить заклинание, сделайте бросок Арете плюс Кубиков Случая. Чем больше кубиков вы бросаете, однако, тем выше шанс получить провал. Рассматривайте это как отображение ловушек гордости: если вам нужна лишь малая толика силы, чтобы чего-то достичь, то бросать на эту задачу все, что вы можете – это все равно, что бить мух молниями с небес.

Те, кто достиг высоких ступеней просветления, знает, что есть время использовать силу и время обходиться без нее. Умный магус, соответственно, использует ее по возможности мало. Если приспичит, к его услугам все еще будет много силы, но на то, чтобы магически сменить одежду, не требуется много Арете. Использовать весь ваш запас кубиков на то, чтобы это сделать – это излишество, и оно ведет к неприятностям.

Сложность

Сложность сотворения чародеем маги зависит от того, каким способом он предпочтет воспользоваться своим Искусством. Магия, которая лишь немного баламутит воду в стакане – скажем, изменение цвета собственных глаз, - не сложна. Дела идут труднее, если заклинание очевидным образом не соответствует тому, что большинство людей сочли бы возможным – например, изменить цвет собственной кожи. Если же кто-нибудь неПробужденный наблюдает за процессом, то «вес» его неверия сделает все действие еще труднее.

Модификаторы (смотри ниже) могут до определенной степени изменить базовую сложность.

- Сложность обыденной магии равна показателю самой высокой использованной Сферы + 3. Если Мэри Приор призывает к себе находящуюся где-то далеко кошку – обыденное заклинание Связей 2 / Разума 2 – ее базовая сложность будет равна 5.

- Тщетная магия без свидетелей – Спящих начинается со сложности: высшая Сфера + 4. Если Мэри телепортирует кошку, но без присутствия смертных, то сложность будет 6.

- Тщетная магия при свидетелях использует сложность: высшая Сфера + 5. Если Мэри достанет кошку из воздуха на глазах отца, то базовая сложность будет 7.

Даже если он сработает, любой тщетный Эффект порождает одно очко Бича – штука неприятная!

Модификаторы

Те или иные обстоятельства – от очень напряженной ситуации до тщательной подготовки к ритуалу – могут делать магические действия сложнее или легче. Таблица сложностей для магии перечисляет много подобных модификаторов.

Реальность – штука относительно упрямая, пускай хотя бы ради баланса в игре. Считайте, что ни один модификатор не способен увеличить или уменьшить сложность более, чем на три, плюс или минус соответственно. Таким образом, что бы ни вытворяла Мэри, минимальная сложность в призыве кошки будет 2, максимальная – 10.

Чтобы избежать осложнений, мы рекомендуем использовать только один-два модификатора за раз. Слишком много их сразу замедляют игру.

Как Много Успехов Мне Надо?

Как правило, количество успехов, необходимое для выполнения магического действия, зависит от объемов и сложности этого действия. Таблица Магических Действий предлагает несколько примеров с приведенными для них успехами.

Как правило, считайте, что заклинания, изменяющие только самого мага – пророчество, самоисцеление, вся сенсорная магия первых уровней Сфер, смена обличья и прочее – требует для выполнения лишь одного-двух успехов. Вам никого не нужно убеждать, кроме себя самого.

Действие, которое затрагивает другой существующий предмет или существо, будь то телепатическая связь, одержимость, трансформация, чистый урон или что угодно еще, требует минимум двух успехов, чтобы оказать хоть какое-то действие. Если их меньше, магия не срабатывает.

Заклинание, которое затрагивает мир вокруг мага – призывания, управление погодой, хождение в тень, направление Квинтэссенции, создание новых существ – может потребовать любого количества успехов от одного до тридцати, смотря по масштабу магии. Вызвать пламя на кончике пальца просто; сдернуть луну с неба – нет.

Успех, Эффект и Прерывания

Большинство заклинаний довольно прямолинейны: либо у вас получается, либо нет. Примерами можно считать: изменение собственного обличья; магическое промывание мозгов; призывание или сотворение кого-нибудь или чего-нибудь из пустого места; проход сквозь Барьер в мир духов. Подобная магия «все или ничего» требует, чтобы для срабатывания заклинания было выброшено определенное количество успехов. Простые действия просты, сложные могут потребовать для завершения времени и усилий, т. е. продолжительных бросков. Эти случаи разобраны в Таблице Степеней Успеха.

Другие заклинания творятся с непосредственным намерением в уме: нанести или исцелить урон, что-нибудь почувствовать, оказать влияние на чей-то разум или изменить форму объекта, и прочая. Количество вызванного повреждения, улучшения или влияия зависит от того, насколько хорош был бросок. Чем он лучше, тем более эффективна будет магия. То же касается продолжительности: чем лучше бросок, тем дольше работает Эффект. В таких ситуациях смотрите Таблицу Повреждения и Длительности.

Если действие «все или ничего» (например, зажечь или потушить огонь) тоже причиняет повреждение или длится какое-то время, используйте Таблицу Повреждения и Длительности, чтобы посмотреть, сколько именно вреда оно причинило или как долго оно продлится. Опять же, результаты основаны на количестве выброшенных успехов.

В идеальных обстоятельствах волшебник тратит на совершение какого-то деяния Искусства столько времени, сколько ему потребуется. В бою или других напряженных условиях, однако, он может оказаться прерван прежде, чем Плетение будет завершено. Если кто-то остановил мага прежде, чем он наберет нужное количество успехов, примите одно из двух:

- либо магия оказала ограниченный эффект, как при частичном успехе,

- либо она оказалась полностью потеряна из-за вмешательства. В этом случае повреждение будет основано на том, сколько успехов было выброшено до того, как плетение прервали.

Ритуалы и Продолжительные Магические Броски

Магус может совершить большинство действий с небольшой сложностью (от 1 до 5 успехов). Термин «магическая работа» (magickal working), однако, появился не без причины: крупные или сложные заклинания требуют дополнительного времени или усилий. В понятиях истории, магус должен выполнить магический ритуал; в понятиях игры, его игрок должен сделать продолжительный бросок и набрать достаточно успехов, чтобы выполнить работу.

Магия, которая может требовать продолжительных бросков, включает призывания, сложные сотворения, управление погодой, сильные проклятия, удаленное наблюдение, осушение Крэев, создание Реальностей Горизонта и другие могучие акты воли. Рассказчик, сообразно тому, какая магия применяется, может решить, что один бросок требует нескольких часов игрового времени, а не нескольких ходов.

Основные правила для продолжительных бросков можно найти в Главе VII. Продолжительные броски магии работают так же, со следующими дополнениями.

Бич «нарастает» в ходе продолжительного ритуала: чем сильнее магия, тем гаже возможная отдача. Каждый бросок после первого добавляет к сумме отдачи еще одно очко Бича. Если Чезарио Дурак провалит тщетное заклинание Энтропии 4 после трех ходов продолжительных бросков, то получит семь очков Бича, если действовал в одиночку, и двенадцать, если работал на публике.

Если бросок оказался неудачным, вы можете продолжать броски (со сложностью +1 на каждую неудачу), пока ритуал не будет завершен или что-нибудь не прервет магию.

Если бросок провален, вы можете потратить один ход и одно очко Силы воли, чтобы дела не пошли совсем уж скверно. Тратя Силу воли, ваш магус удерживает магию на привязи – едва-едва, – но теряет все ранее выброшенные успехи вместе с очком Силы воли. Далее ему, пока он не закончит, придется делать броски со штрафом +1 к сложности.

Второй провал полностью разрушит ритуал и призовет Бич…

Если ритуал прерван внешней силой, вроде нападения или отвлекающего фактора, вы должны сделать бросок Силы воли (сложность 8), иначе все действие провалено.

Ритуалы лучше всего проводить в тайне и с тщательной подготовкой, чтобы снизить сложность броска. Тем не менее, сложность нельзя снизить больше чем на три.

Использование Квинтэссенции

Направляя своим Искусством Сущность Основы, маг может снизить сложность своего заклинания, опять же, на один – три. Это работает так же, как любой другой модификатор, но действует до тех пор, пока магус продолжает использовать Квинтэссенцию. Если Мэри черпает силу волшебного ручья (ее Крэй), она может использовать от одного до трех очков Изначальной Силы за ход, каждый ход уменьшая сложность своих действий на три, пока либо она не оступится, либо ручей не иссякнет.

Маг может использовать для уменьшения сложности столько личной Квинтэссенции, сколько у него есть. Использование внешней Квинтэссенции (Тасс, Крэй) в этих целях потребует дополнительного использования Основ 3. После того, как это заклинание сотворено, на время его действия оно не требует дальнейшего внимания. (Смотри «Продолжительность» ниже и «Одновременные действия» выше).

Приводимые опции могут дать вам небольшую поблажку и помогут разбираться с некоторыми вопросами. Вам не обязательно использовать эти системы в вашей игре; не «требуется» вам и использовать их каждый раз, как подвернется соответствующая ситуация. Оставьте их для моментов, когда их использование покажется важным или уместным.

Повседневные Знания (шаг II)

Действительно сложные действия – скажем, зарядить пушку и выстрелить, - могут в дополнение к магической мудрости потребовать некоторого обыденного знания. Рассказчик канонира имеет полное право потребовать владения Навыком Артиллериста от любого персонажа, который хочет воспользоваться бомбардой. Возможно, Силы вы понимаете, но, если наука оружейного дела вам неведома, то заставить пушку выстрелить вы не сумеете.

Лишь подлинно замысловатые дела требуют специализированного знания. Рассказчику стоит руководствоваться не жесткими правилами, а здравым смыслом, когда он определяет, какие повседневные умения когда нужны. Хотя продвинутые действия (скажем, отковать комплект доспеха) могут потребовать трех и более точок в конкретной Черте, бросков не потребуется. Маги также могут использовать свои навыки, чтобы сделать свою магию легче (смотри «Перестановки»), или как части большого ритуала.

Типичные «мистические» навыки включают следующие: Знание животных, Артиллерист, Ремесла, Танец, До, Огнестрельное оружие, Домашняя мудрость, Траволечение, Изобретение, Лингвистика, Медицина, Метафизика и Наука. Действия, которые могут потребовать повседневных знаний, включают превращения (в) животных (Знание животных), исцеление эпидемии (Медицина), обслуживание военной машины (Артиллерист, Ремесла), вызывание шторма танцем (Танец, Экспрессия) или призывание архангела (Метафизика (Селестиография), возможно, Оккультизм).

Автоматический Успех (шаг III)

Умелый маг может выполнять простые вещи, не особенно думая о них. Если достопочтенная леди Карла Джанни хочет зажечь свечу-другую мановением руки или заострить свои пальцы до состояния когтей, она может это сделать – если ее Арете хотя бы на одно очко больше сложности действия. Обыденный Эффект первого уровня, например, потребует Арете не менее пяти; второго уровня – шести; третьего – семи и так далее. Подобные заклинания работают лишь ход или два, но их действия достаточно, чтобы сделать дело.

Чтобы ускорить игру, Рассказчик может разрешить своей партии автоматические успехи для *простых* заклинаний, независимо от их Арете, если они обладают нужными Сферами. Эта «щедрость» зависит от Эффекта, обстоятельств и игрока (смотри «Действия Искусства» в Главе VI). Атаки, сложные сотворения и прочие крупные или повреждающие Эффекты лучше не допускать к автоматическому успеху, но мелкие элементы отыгрыша (*«Я изменяю свои глаза, чтобы видеть в темноте»*) не всегда требуют броска.

Использование Силы воли (шаг III)

Поскольку магия по природе своей есть плод усилия воли, Черта Силы воли при использовании Искусств оказывается полезна. Оба ее приложения используют очки временной, а не постоянной Силы воли (детали касательно Силы воли и Квинтэссенции можно найти в Главе IV).

Потратив очко Силы воли, волшебник может получить один автоматический успех в своем броске магии.

Посредством чистого усилия воли мистик может удержать магию от провала, потратив для этого очко Силы воли. Это не даст магу успеха – его заклинание все равно окажется неудачным – но защитит его от надвигающегося Бича.

Волны (шаг III)

Если Творение – это бассейн, то магия беспокоит его поверхность. Через некоторое время даже мелкая рябь может перерасти в волны. Если ваши чародеи слишком часто используют Искусство, их действия могут затруднить будущее применение магии.

В качестве необязательного правила Рассказчик может наложить дополнительный штраф в +1 на сложность бросков магии за каждые пять заклинаний, сотворенных в течение одной сферы. Этот штраф накапливается, но его лучше применять только к большим действиям (смена обличий, взрывы, призывания и все в таком духе). Мелкие заклинания (магия восприятия, увеличение Атрибутов, вещи, исчезающие в карманах) могут не вызывать штрафа, если только они не совсем выходят из-под контроля.

Шаг IV. Что Произошло?

Итак, вы наложили заклинание. Сработало оно или нет, магия, вероятно, произведет некое действие. Этот шаг скажет вам, каково может быть это действие.

Расстояние, Урон и Длительность

Эффективность магического действия зависит от количества выброшенных успехов.

По большей части, Искусства мага могут действовать на что угодно в пределах нормального восприятия его чувств. Субъекты, которые находятся на границе этого восприятия – удаленные, прикрытые чем-либо или плохо видные из-за дыма, тумана или чего-то еще – повышают на +1 сложность броска магии. Магия Связей может невероятным образом расширить охват чувственного восприятия мистика; если, однако, у мага меньше трех точек в этой Сфере, то «дальнобойные» Эффекты все равно творятся со сложностью +1: ему не хватает опыта в использовании подобного расширенного восприятия. Сфера Связей обязательно должна использоваться, если заклинанию предстоит повлиять на что-либо по ту сторону какого-нибудь препятствия.

В качестве быстрого и грязного правила можете принять, что заклинание может влиять на одного субъекта в пределах легкой доступности на успех, если только сама его природа не предполагает воздействие на большую область – взрыв, стена шипов etc.

Повреждение высчитывается посредством умножения ваших успехов (смотри Таблицу Повреждения и Длительности). Исцеление работает так же, но «чинит» урон, а не наносит.

Как и повреждение, продолжительность действия Эффекта основана на результатам по таблице. Это обычно касается только магии, которая в принципе способна иметь продолжительное действие: сенсорная магия, ментальные заклинания, смены обличий, трансмутации и пр. Урон обычно наносится немедленно, а созданные, призванные или «извлеченные из воздуха» предметы часто остаются насовсем.

Некоторые Сферы по природе своей при использовании добавляют или отнимают успехи. Эффекты Сил при использовании для нанесения урона добавляют один успех; при атаке Разумом один успех вычитается; Энтропия же сама по себе не наносит урона до четвертого

уровня и причиняет лишь опосредованный ущерб, заставляя предметы падать или удары – приходиться в уязвимые места.

У других Сфер есть специализированные применения. Магия Связей работает на огромном расстоянии (используйте Таблицу Расстояния Связей, чтобы выяснить, как много успехов нужно волшебнику, чтобы связать два места, предмета или двух людей. Эффекты Духа часто работают против сложности Барьера, а его прочность различается от места к месту. Когда какой-то Эффект должен его пробить, чтобы подействовать, используйте Таблицу Барьера. С помощью Времени мистик может распространять свой взор на различные отрезки времени; чтобы определить, как далеко в будущее – или прошлое – может глядеть провидец, используйте Таблицу Сферы Времени.

Эти модификаторы применяются, когда бы Сфера ни использовалась, будь то простой или составной Эффект.

Большинство видов волшебства со временем либо угасают, либо требуют подновления. Действительно постоянные результаты возможны, но Рассказчик для их достижения может потребовать вдвое больше успехов, чем для обычного действия.

Соединение повреждения с продолжительностью (то есть причинение вреда в течение отрезка времени) может быть произведено *по разрешению Рассказчика* путем сложения необходимых успехов. Если Портос хочет заставить охотника на ведьм помучиться, он может добавить количество урона, которое выбросил его игрок (три успеха, в сумме шесть уровней здоровья) к продолжительности времени, которая ему нужна – один день, то есть еще три успеха. Таким образом, игроку Портоса нужно в сумме шесть успехов. Это необязательное правило – оно добавляет гибкости, но может привести к осложнению или злоупотреблению.

Любая физическая атака – молния, магический клинок, наведенная проказа – которая поражает материальную цель, может быть поглощена этой целью. Вульгарные акты чистой магии, которые поражают цель на чисто мистическом уровне (трансформация, внезапное старение, одержимость etc.) поглотить нельзя, как нельзя и ментальные атаки.

Большинство магических атак причиняет нормальные повреждения; более серьезные раны описаны в Таблице Аггравированного Повреждения (смотри различные типы урона в разделе «Смертность», Глава VII).

Если в заклинании используется несколько разных Сфер, то урон считается по «большей». Заклинание Сил / Материи нанесет урон как заклинание Сил; атака Жизнью / Разумом будет наносить повреждение по Сфере Жизни. Сочетая Сферы, нельзя «складывать» урон: он исходит только от одного броска.

Уклонение и сопротивление

Если цель видит, что на нее магически напали, то она может попробовать уклониться (от материальной атаки) или сопротивляться (если это атака Разума). Первое требует броска Ловкости + Уклонения; второе – броска Силы воли. Сложность равна шести и на то, и на другое. Как и с другими видами уклонения, каждый успех защищающегося вычтет один успех из магии нападающего.

- От непосредственных атак (удары молнии, падающие здания, разряды энергии, летящие с неба камни и прочее) можно уклоняться, как от любого другого физического воздействия, если жертве известно, что на нее напали. Большинство непосредственных атак видимы; невидимые все равно можно почуять броском Восприятия + Осведомленности, сложность 8.

- Ментальным атакам (приказам, одержимостям, сокрушению разума, телепатическим узам, промыванию мозгов) можно сопротивляться броском Силы воли, если защищающийся знает, что с ним происходит. Это часто делает магию Разума искусством медленным и скрытным.

Контрмагия

По своей сути контрмагия (*countermagick*) есть бросок поглощения, используемый для противодействия магическим Эффектам, а расплетание (*unweaving*) снимает уже имеющееся заклинание. Все их виды требуют одного хода действия (детали по контрмагии и расплетанию можно найти в разделе «Перестановки»).

Основная система такова:

- Контрмагия требует броска Арете со сложностью 7. Каждый успех контрмагии отменяет один успех магии оппонента.

- Расплетание есть атака на существующие чары. Броском Арете со сложностью 8 маг может отменить один успех Эффекта на один свой успех. Это требует одного хода на бросок; провал в процессе расплетания означает, что чародею придется начинать с самого начала.

Оба этих действия при успехе могут отменить или ослабить магическое заклинание.

Неудача

Если вы выбрасываете меньше успехов, чем вам нужно, или если вашего мага остановят или заблокируют прежде, чем он сможет довершить дело, то магия не срабатывает. Неудача – штука простая: заклинание не действует или почти не действует. В зависимости от того, что хотел сделать персонаж, это может расцениваться как частичный успех или полная неудача (смотри таблицу Степеней Успеха).

Провал

Если вы провалили бросок (т. е., выбросили больше «единиц», чем успехов), ваш магус облажался при творении заклинания и получает очки Бича таким образом:

Если заклинание было обыденным, он получает одно очко Бича на каждую точку в высшей Сфере, что он использовал. Если, например, он пытался сотворить заклинание Жизни 4 / Основ 2, то получит четыре очка Бича.

Если эффект был *тщетным без свидетелей*, то он получает одно очко на точку в высшей Сфере плюс еще одно. Упомянутый выше маг в таком случае получит пять очков.

Если эффект был *тщетным при свидетелях*, он получает два очка за провал тщетного действия плюс два очка на каждую точку в высшей Сфере. Несчастный маг из первых двух примеров получит 10 очков Бича (и отличный повод ждать проблем…)

«Свидетелями», надо уточнить, считаются Спящие, которые физически присутствуют и способны наблюдать акт чародейства. Их вера или отсутствие оной смещает баланс реальности. Заметьте, что таковыми считаются и смертные, которые верят в возможность магии вашей разновидности. Средний человек боится магии (правильно делает!) и старается держать ее на расстоянии вытянутой руки. Или, как выразили бы это многие крестьяне, «*Ужо тебя Бог-то за это накажет!!!*»

Бич

Придет гордость, придет и посрамление; но со смиренными - мудрость… Непорочность прямодушных будет руководить их, а лукавство коварных погубит их.

- Притчи 11: 2-3

Магия никогда не была точной наукой; в эти беспорядочные дни, однако, и самые проверенные Искусства склонны взрываться непредсказуемой отдачей. Но так ли это так называемое «Бичевание» непредсказуемо, как нравится думать людям?

Ну, в общем, нет. Не всегда.

Дела мага возвращаются, чтобы помогать ему или страшить его. Такова часть цены магии – чувствовать поцелуй Ада и гнев Небес. Сама по себе магия нейтральна, но ей придают форму человеческие намерения. Эти намерения – добрые или дурные – следуют за магом и его Искусством. Соответственно, последствия неудачи несут на себе собственную печать мага. То, что вы сотворите, вернется к вам. Вопрос может быть лишь в том, когда и в каком виде.

Иногда вы получаете то, чего заслуживаете; в другое время вы получаете прямо противоположное. Госпожа Фортуна – ветреная любовница, а маги проводят много времени в ее постели. Чистейший из магов может почувствовать ожог Бича на своей спине, а недопустимо злой – носить на себе знаки милости. Некоторые составляющие магии невозможно контролировать; в конечном итоге именно Госпожа Фортуна, уходя, смеется последней.

В игровых понятиях, Бич в непредсказуемый момент бьет с неба: иногда он причиняет вред – Погибель (Bane), а иногда помогает – Благо (Boon). В игровых понятиях, Кубик Судьбы отображает причуды Госпожи Удачи; когда эта удача проявляется, то ваши действия до того момента определяют произошедшее.

Системы

В игровых понятиях, Бич работает так.

- Когда бы вы ни делали бросок Арете, добавьте к запасу один Кубик Судьбы (Fortune Die). В идеале этот кубик должен выделяться (быть другой формы, цвета, размера etc.)

- Посмотрите, что на нем выпало. Единица означает Погибель, десятка – Благо.

- Если выпали Благо или Погибель, опустошите Запас Бича. Маленький Запас порождает какое-то мелкое событие; большой взмучивает воду серьезнее. По-настоящему большой запас порождает либо катастрофу, либо чудо (смотри Таблицу Суммы Очков Бича).

- Рассказчик описывает Бичевание. Действия вашего персонажа влияют на отдачу (см. ниже). Сообразно размеру Запаса, конкретным обстоятельствам и решению Рассказчика, результаты могут действовать ход, сцену, историю или дольше.

- На каждые пять очков в Запасе Бича добавляйте еще один Кубик Судьбы. Если один кубик показывает Благо, а другой Погибель, то происходит Погибель. Если несколько кубиков одновременно показывают Погибель либо Благо, то происходит что-то действительно крупное…

Избегание Отдачи (необязательно)

Так что, вы существуете лишь по милости Бича? Не совсем. Все маги чувствуют его жало, но есть и способы избегать худших его проявлений.

Очищение. Необходимое требование почти каждой мистической дисциплины, очищение помогает вам сосредоточиться, сбросить Резонанс и подойти к ритуалу с ясностью и рвением. Чтобы очиститься, чародей должен устраниться от всякого рода спутников, настроиться на Сущее и Божественность и выполнить очищающий ритуал того или иного сорта (молитва, пост, омовение, транс etc.). Считается хорошей идеей время от времени очищаться просто «на всякий случай», чтобы неудача не запятнала ваши магические деяния.

В игровых понятиях, персонаж должен успешно медитировать в одиночестве, по крайней мере, один день на каждое очко в его Запасе Бича. В это время он не может делать *что бы то ни было* еще, иначе он теряет какие бы то ни было достижения и возвращается к старому объему Запаса. Рассказчик по своему желанию может запросить бросок Восприятия + Медитации (сложность равна Запасу Бича мага, максимум 10), однако для многих партий этот последний вариант может оказаться слишком сложным, так что его можно игнорировать.

«Выпрямление». Со временем действие Бича потихоньку «рассасывается». Маг, который воздерживается от использования магии, «выпрямляет» себя, подобно тому, как лук со снятой тетивой принимает свою прежнюю форму.

В игровых понятиях, очки Бича иссякают со скоростью одно в неделю, если маг на это время отказывается от магии. Любое заклинание, сотворенное в течение этого времени, немедленно отменяет «выпрямление», оставляя Черту Бича на прежнем уровне. Если маг набрал больше десяти очков, «выпрямление» - не вариант. Такое напряжение обязательно находит себе выход, тот или иной...

Заметки Рассказчику касательно Бича

Не трудитесь бросать Кубик Судьбы для мелких заклинаний (магия восприятия, самоулучшение). Если похоже, что маг мог бы выполнить мелкую задачу вообще без броска (см. «Автоматический успех»), позвольте ему это сделать и продолжайте игру.

Если назревает катастрофа, вам, возможно, захочется немного попридержать ее, чтобы выпустить ее в подходящее время. Не позволяйте кубикам переписывать за вас повествование. Просто сделайте себе пометку: «Вот *теперь* у Мэри большие проблемы…» и продолжайте. То же касается и чудес. Приберегайте их к подходящим моментам, а до тех пор продолжайте рассказ.

Определяйте Блага и Погибели посредством добродетелей и пороков, приведенных ниже. Не считайте себя обязанным ограничиваться приводимыми здесь примерами; свободно придумывайте собственные «воздаяния». Кстати, не ограничивайте себя и добродетелями с пороками: Бич бьет разными способами (смотри «Другие формы отдачи»).

Следуйте своим инстинктам. Если игрок, похоже, отыгрывает кровожадную ведьму, пускай Резонанс надерет ему задницу. С другой стороны, если маг действует добродетельно, позвольте Удаче озарить его.

Если больше ничего не подходит, возьмите последнее, что делал маг, и используйте это действие как знак его добродетели или порока. Он создал золото, чтобы накормить бедняка? Он великодушен. Чтобы обогатить себя самого? Очевидно, он жаден.

Думайте в драматических понятиях. Резонанс проявляется могущественным и символическим образом. Не увязайте в попытках провести Бичевание «правильно» - просто делайте то, что сочтете уместным (другие предложения смотрите в разделах «Символизм» и «Магический мир» главы VI). В фольклоре и сказках содержится куча примеров, способных дать вдохновение насчет проявлений Бича.

Блага и Погибели не обязательно должны проявляться в игровых системах – достаточно появления их как элементов истории. Мелкие события обычно влияют на мага незаметным образом; крупная отдача остается с ним на некоторое время, и может казаться явлением довольно странным; катастрофы и чудеса высвобождают силы очевидно магические, и обычно они производят на окружающий мир большое впечатление.

Резонанс наделяет магию жизнью, превращая бросок кубиков в мистическое событие. Опять же, он соответствует сеттингу. В «Маге» у всего есть последствия, особенно если в дело замешана магия. И ничто не дается даром.

Резонанс, Блага и Погибели

…всевозможные противоречивые тенденции и страсти гонят сердце к многосоставным грехам несдержанной любви, ненависти, зависти и гордости… Когда мы говорим об этой великой развалине человеческого могущества, то мы говорим о свободной воле.

- Филипп Меланхтон. «О Человеческой Силе и Свободной Воле».

Магус – то, что он делает. Каспара Алхимика, например, всегда увлекали эпидемии и смерть. С годами его исследование выело его изнутри; теперь Каспар несет цену своих штудий: он – богатый горожанин, а душа его полна чумы. Под богатыми облачениями Каспара скрывается плоть, изъеденная нарывами и гниением. Несмотря на его отточенные манеры и обаятельное красноречие, он кажется отталкивающим всем людям, у которых есть хоть какая-то интуиция. Резонанс смерти заразил его на всех возможных уровнях.

Резонанс неявным образом окрашивает мага: ведьма – заклинательница погоды, приходя, приводит с собой легкий ветерок; птичий шаман напоминает ястреба, которого называет другом. Среди магов это нормально. В ходе Бичевания, будь то хорошего или плохого, этот Резонанс проявляется: слова ведьмы неожиданно начинает сопровождать холодный ветер, а у шамана отрастают птичьи черты. Действительно причудливые проявления Бича быстро выжигают его Запас, но их следы могут оставаться на недели и месяцы после этого (смотрите дополнительные детали в разделах «Резонанс» глав I и IV).

В магии добродетель в буквальном смысле сама себе награда: из добродетельных действий проистекают Блага, а Погибели идут от грешных. Когда чародей следует по пути добродетели, его Резонанс приобретает поддерживающую его форму; когда его страстями правят алчность и жадность, эти пороки отравляют его Искусства. Каспара, мягко говоря, нельзя назвать сильно добродетельным мистиком, и кара его ездит на нем, как оседлавшая его ведьма. Добродетели и пороки берут мистические энергии и придают им направление.

В игровых понятиях, наиболее очевидные мотивы персонажа определяют его Резонанс. Когда происходит Бичевание, основывайте результаты на добродетели или пороке, которым следовал маг во время отдачи. Он действовал из жадности? Пускай заплатит цену! Он использовал свои Искусства, чтобы помогать бедным? Тогда ему может улыбнуться Божественная милость… а может и не улыбнуться, смотря по причуде Фортуны. В любом случае, действия чародея влияют на его судьбу.

Христиане говорят о кардинальных добродетелях, теологических добродетелях и семи смертных грехах; языческие культуры выделяют по три дополнительных добродетели и порока. Другие культуры, в частности, мусульманская, иудейская и буддистская, обладают сходной этикой; в конце концов, идея «морального поведения» не была изобретена при появлении десяти заповедей Ветхого Завета. Добродетель и отсутствие оной – идеи универсальные.

Кардинальные добродетели: Стойкость, Справедливость, Рассудительность, Умеренность.

Теологические добродетели: Вера, Надежда, Любовь.

Языческие добродетели: Отвага, Великодушие, Надежность.

Семь смертных грехов: Жадность, Скупость, Зависть, Обжорство, Похоть, Лень, Гордыня. *(примечание переводчика: вообще-то либо жадность, либо скупость. Зато Гнев не вошел…)*

Языческие пороки: Трусость, Обман, Скупость

С точки зрения персонажа, вы можете подчеркнуть преимущественную важность одних добродетелей и пороков перед другими. Вербена вряд ли будет заботиться о христианской добродетели Умеренности, зато Отвагой будет очень дорожить. Каждая добродетель и каждый порок ассоциированы с несколькими предложенными «эхо» на трех разный уровнях: мелкие события, заметная отдача и катастрофа либо чудо. Когда случается отдача, Рассказчик может использовать эти примеры как наметки.

Естественно, порок может предоставить Благо, а добродетель – Погибель, если Фортуна дарует удачу «грешному» персонажу (или неудачу добродетельному). Если, скажем, Мэри держится за свою веру, несмотря на все неудачи, то выброшенная «Погибель» может подорвать ее преданность тогда, когда она была бы нужнее всего; Каспар, с другой сторны, может получить Благо от Похоти и привлечь какого-нибудь больного подхалима. Ну да, Сущее не всегда честно, с хорошими людьми случаются плохие вещи, а грехи часто порождают процветание. Некоторые примеры «обращенного правосудия» приведены ниже.

Добродетели

Отвага (Courage). Блага: Магус получает дополнительное очко Силы воли, которое сохранится, пока не будет потрачено; прилив уверенности в себе переполняет мага и всех его соратников, предоставляя каждому из них по очку Силы воли; дух или ангел приходит на помощь волшебнику в момент, когда дела принимают самый скверный оборот. Погибель: в критический момент чародей трусит и бежит.

Вера (Faith). Блага: Вдохновение сияет в чародее, снимая бремя с его души или давая надежду кому-нибудь другому; магус получает очко Достоинства Истинной Веры (или дополнительное очко, если у него уже есть это Достоинство) до конца сцены; некая Иномировая сущность предоставляет магу временную милость – сияние света, прилив сил, тотемное животное. Погибель: кризис веры доводит чародея до депрессии – или до чего похуже.

Стойкость (Fortitude). Блага: Прилив энергии позволяет магусу оставаться на ногах (в прямом или переносном смысле) еще долго после того, как нормальный человек уже рухнул бы в изнеможении; чародей получает очко Силы воли (см. выше) или побеждает в броске Силы воли, в котором ему отчаянно нужно победить; нежданная удача позволяет магусу выжить в ситуации, которая должна была его убить, или совершить дело, которое при обычных условиях было бы ему не по силам (в одиночку поднять замковую решетку; совершить огромный прыжок; призвать с неба молнию). Погибель: чародея, бывшего сильным, сокрушает слабость, будь то болезнь, скорбь или некий скрытый грех.

Щедрость (Generosity). Блага: Маг побеждает в лотерее, азартной игре или еще как-то получает мгновенный доход; его карманы, кажется, всегда полны тем, что ему нужно, до тех пор, пока ему это нужно для других людей, а не для себя самого; духи даяния предлагают магусу вознаграждение за его великодушие. Погибель: воры, попрошайки или поворот судьбы лишают мага всего, чем он владел.

Надежда (Hope). Блага: Вдохновляющим словом или молитвой чародей возвращает счастье отчаявшемуся персонажу; оптимизм мага оправдывается, и он автоматически побеждает в

каком-то состязании или проверке; нежданный поворот судьбы превращает безнадежную ситуацию в победу. Погибель: магус слепнет на неопределенный период времени, или же впадает в глубокую печаль.

Справедливость (Justice). Блага: Сила характера чародея привлекает на его сторону враждебных свидетелей или судей; сверхъестественная прозорливость позволяет магу на сцену или две отличать ложь от правды; стены темницы буквально обрушиваются. Погибель: некий дух или служитель человеческого правосудия обвиняет магуса в преступлении, которого тот не совершал, или заключает его в темницу – земную или Иномировую.

Любовь (Love). Блага: Магус вдохновляет двоих людей на великое и длительное чувство; его собственная любовь позволяет ему пройти сквозь какое-то скверное событие (битву, пытку etc.), не получив серьезного вреда; ангел или другой дух оделяет магуса даром любви. Погибель: Кто-то, кого любит волшебник, отвергает его, или же кого-то, кого он не хочет любить, охватывает к нему большая страсть.

Благоразумие (Prudence). Блага: Мудро сделанный выбор приносит большое вознаграждение (герцог прислушивается, вложение окупается); внезапное озарение меняет намерения чародея к лучшему (то есть Рассказчик дает ему хороший совет); магус получает на одну сцену дополнительную точку Смекалки или Интеллекта. Погибель: один глупо сделанный выбор оборачивается ужасающей бедой.

Умеренность (Temperance). Блага: никакие обстоятельства не смущают этого мага, и он сохраняет трезвую голову посреди хаоса; персонажи, которые предаются пороку, пока маг остается трезвым, совершают некую дурость, ведущую к его пользе; мистическая сущность наделяет его одной временной точкой Выносливости или Силы воли до конца истории, пока он остается трезвым. Погибель: маг с первого стакана ужирается в стельку, а стакану даже не обязательно содержать алкоголь!

Надежность (Trustworthinesss, дословно «свойство оправдывать доверие»). Блага: Подозрительный персонаж ослабляет свою настороженность в общении с магом; звери обычные или волшебные отдают должное честности чародея; даже враги доверяются магусу и складывают оружие, чтобы решить дело миром. Погибель: что бы магус ни говорил и ни делал, его спутники обернутся против него – или же ему *покажется*, что они против него обернулись.

Пороки

Жадность (Avarice). Погибели: Жадность перебарывает здравый смысл мага; на него нападают воры, пытаясь отнять его имущество; все его золото обращается в пыль. Благо: поворот удачи дает магу большую прибыль за чей-то чужой счет.

Трусость. Погибели: Все презирают чародея за его недостаток отваги; как бы он ни пытался вести себя смело, волшебника буквально парализовывает страх; кожа мага становится горчично-желтой и он трясется, не в силах сдержать себя. Благо: магус буквально исчезает, когда пытается спрятаться, и, пока он не предпримет какого-то агрессивного или решительного действия, он останется неслышимым и невидимым.

Обман (Deceit). Погибели: Никто не верит магу, как бы честен он ни был; все, что скажет волшебник, окажется ложью, если он не попытается соврать (а тогда прозвучит грубая правда); замаскировавшийся демон придет, чтобы поймать мага в ловушку посредством хитрости и искушения. Благо: что бы маг ни говорил в следующую сцену или две, это будет звучать правдиво, как Евангелие, для всякого слушателя.

Зависть (Envy). Погибели: Голоса в голове мистика начинают говорить ему, как сильно ему нужно что-то, что принадлежит другому; он не может найти покоя, пока что-нибудь не украдет в

месте, где находится; магус оказывается выброшен в Реальность, где, что бы у него ни оказалось, у всех остальных есть что-то более хорошее. Благо: магус приобретает какую-то ценную штуку, которой он жаждал.

Обжорство. Погибели: Магус чувствует манию съедать всю пищу, что увидит, до последнего кусочка; как бы он много ни ел, волшебник остается болезненно голодным; он раздувается до гротескных пропорций или, наоборот, становится худ, как жердь, если постоянно не ест. Благо: чародей может без вреда для себя съесть что угодно, если это хоть отдаленно съедобно (гнилое мясо и отравленное пиво подойдут, камни и ножи – нет).

Похоть (Lust). Погибели: Волшебник становится физически и эмоционально ненасытен; преследуемый поклонниками, он вынужден совокупляться со всеми, кто подвернется под… гм… руку; демоны или духи похоти заявляются, чтобы… гм… воспользоваться его положением. Благо: у волшебника есть возлюбленные (возможно, несколько сразу), как бы мерзок или груб он ни был.

Лень (Sloth). Погибели: Маг быстро – слишком быстро – устает; независимо от важности обстоятельств, он не может не зевать и не клевать носом; он впадает в глубокий, подобный смерти сон на часы, дни или даже недели. Благо: пробудившись от сна, маг обнаруживает, что полностью исцелился от любых ран или болезней, что у него были.

Скупость (Stinginess). Погибели: Никто не хочет давать магу что бы то ни было; все богатство волшебника каким-то образом оказывается в чужих руках; он обнаруживает себя в темнице или Реальности, где все, чего он касается, ускользает из его рук. Благо: волшебник, похоже, ни с чем не может расстаться надолго, и, даже если он что-то отдаст, оно вскоре найдет дорогу обратно в его руки.

Тщеславие / Гордыня (Vanity / Pride). Погибели: Зацикленность на своей красоте побуждает мага творить странные вещи (причесываться в бою, смотреться в каждое зеркало на своем пути); кожа мага покрывается морщинами и пятнами; он оказывается превращен в страховидное существо, или привлекает поклонников с нездоровой привязанностью. Благо: волшебник становится красивее, чем мог себе вообразить, и на один день его Черта Внешности поднимается до 5 (или до 6, если она уже была 5).

Гнев (Wrath). Погибели: Маг взрывается на каждый раздражитель; его кожа становится красной и горячей, а из пор идет пар; волшебник буквально извергается яростью или взрывается облаком пламени. Благо: Гнев придает магу сил, его атаки до конца сцены приобретают лишний кубик урона, и он никогда не устает.

Другие Формы Отдачи (необязательно)

Резонанс не сводится к добродетелям и порокам. Многие чародеи получают от своих Искусств странные Блага и Погибели – от Сфер сродства, или от того конкретного заклинания, что «переполнило чашу». Подобные эффекты могут проявляться каким угодно образом, от самых очевидных (заклинание огня поджигает самого мага) до неочевидных (то же самое заклинание зажигает все свечи в комнате сразу). В какой бы форме он ни проявился, Бич представляет собой «поэтическое правосудие». То, что вы делаете, действительно возвращается к вам, умноженное в несколько раз.

Ведьмины Метки (Witch Marks)

Мелкая, но опасная Погибель вызывает появление на коже мага мелких черных отметин. Под этими метками ведьма не чувствует боли. Инквизиторы любят втыкать в эти пятна иглы

или прижигать их раскаленным железом; если жертва ничего не ощущает, охотники готовят ее к суду…

Ведьмины метки проявляются после того, как ведьма станет жертвой мелкого выплеска Бича (от одного до пяти очков); их получают не все маги, но те, у кого они проявляются, похоже, получают их постоянно. Эти маленькие предательские метки часто принимают необычную форму: больших родинок, мистических знаков, рун или символов. После того, как Бич истает (или когда проявится какое-нибудь Благо), отметины сходят.

Дьяволово Клеймо (The Devil's Brand)

У действительно жестоких магов случаются действительно жестокие проблемы. Эта наиболее буквальная из Погибелей Бича опаляет мага хорошо заметным образом, нанося аггравированный урон: он может вспыхнуть огнем, разлететься на куски, получить удар молнии или еще какую-нибудь ужасную кару.

Как правило, эта Погибель выпадает Дедалеанцам, заклинателям стихий и Инферналистам; в игровых понятиях, эта отдача поражает мага, у которого от 10 до 20 очков в Запасе Бича и который, соответственно, «заслуживает» катастрофического Бичевания. Каждое очко в Запасе дает Рассказчику кубик на бросок повреждения (сложность 6); каждый успех вызывает аггравированный урон на один уровень здоровья. В отличие от большинства видов аггравированного повреждения, это можно поглощать – иначе оно было бы слишком уж смертоносным! Тем не менее, сильная отдача может убить чародея одной вспышкой.

Действительно крупный взрыв – скажем, взорвавшаяся пушка – обжигает все, что есть вокруг. В этом случае поделите урон на количество людей в радиусе пяти футов от центра действия Бича. «Осечки» Искусников таким образом выкашивают целые артиллерийские расчеты. «Отдача» в виде Блага способна исцелить умирающего персонажа на то же количество урона, что принесла бы Погибель. Она, однако, не может исцелить несколько человек зараз – у чудес тоже есть пределы.

Ведьмин След (Witchwalks)

Если воздух неожиданно становится холодным, трава жухнет, а вода превращается в лед, Бичевание зацепило мир вокруг мага. Подобный «ведьмин след» многократно упоминается в фольклоре: когда мимо проходит волшебник, то молоко скисает, отпечатки его следов исчезают, и зловоние ада разносится в воздухе.

Изменения окружающей среды в основном оказываются прерогативой Рассказчика; как правило, им положено быть маленькими, локальными и привязанными к Сфере сродства мага. Время от времени в действительно кризисной ситуации может произойти что-нибудь действительно драматичное – вспышка света в темной комнате, землетрясение etc. Очевидно, ощутить ведьмин след может любой, и любой, кто знает, что значат такие вещи, при их проявлении поймет, что где-то рядом маг.

Духи Бича (Scourgelings)

У человека есть склонность переоценивать себя – забывать свое место в космическом порядке. Время от времени какая-нибудь Иномировая сущность появляется, чтобы поставить его на место. В более позднее время эти создания могут стать известны как «Духи Парадокса», в честь парадоксов, которые они стремятся разрешить. В эту эпоху, однако, мистики видят их

тем, что они есть – посланцы Господа, Сатаны или богов, которые явились завладеть нарушившим порядок магом.

Явление Духа Бича может предваряться знамениями – поднимается ветер, вспыхивает пламя, животные с воем разбегаются, - а может проходить в тишине. Некоторые из относительно скрытных сущностей вообще становятся видимы только для своих жертв (смотрите Чары Проявления в «Правилах Духа», Глава VII) и пытаются свести их с ума. Шаманы, маги – клирики, Герметики и Инферналисты чаще других встречают подобных духов, но были зафиксированы и явления Дедалеанцам их собственных врагов, иногда называемых «гоблинами» или «хобгоблинами». Некоторые духи просто предупреждаю своих жертв или изводят их мелкими проделками; другие нападают, или же утягивают своих жертв во внеземные темницы (смотрите ниже), где маги отрабатывают свои преступления. Сила нападения сообразна силе отдачи: мелкое возмущение заслуживает предупреждения, а катастрофа возвещает более жестокое наказание.

Когда Госпожа Фортуна улыбается, то на помощь магу приходят ангел, тотемное животное или демонический покровитель. Как правило, природу помощника определяют убеждения самого мага: верующий христианин встретится со своим ангелом – хранителем, а индуист увидит аватар Дурги или Ханумана. Подобная помощь бывает недолгой – самое большее, на одну сцену, - но часто она оказывается решающей. Естественно, неверующему волшебнику не стоит, затаив дыхание, ждать Иномирового защитника. Во что вы верите, то и получите. («Сведения о Крестовом Походе» и «Бестиарий Ушедших» включают несколько заслуживающих упоминания Духов Бича; духи из приложения тоже могут послужить Иномировыми мучителями. Дальнейшие детали смотрите в Главе VII).

Заключение

Некоторые духи являются, чтобы утащить нарушителя в Иномировой ад. Действительно серьезная отдача (10 очков и более) может открыть путь в Реальность: само Сущее широко зевает, вдыхает мага и обрекает его на наказание.

Иногда Реальность соответствует Искусствам или грехам мага: некромант может оказаться выброшен на бесконечное пустое кладбище, а тщеславный маг – заперт в комнате без зеркал (или в комнате с множеством оных, и все они будут отражать его несовершенство). Сбежать из такого места никогда не бывает легко, и использование магии только делает все хуже: кладбище может затянуть чародея в землю, а комната с зеркалами – сделать мага обрюзгшим. Тем не менее, выход всегда есть: магус должен осознать свою ошибку, по возможности искупить ее, раскаяться в своей гордыне и перестать пользоваться Искусствами. Учитывая, насколько упрямы некоторые маги, это может занять действительно много времени…

В игровых понятиях, Реальность утягивает мага (а иногда и его спутников) в свою пасть и захлопывает дверь. В качестве Рассказчика вам стоит выделить отдельное время для повести о заключении – подобные события, если подходить к ним случайным образом, могут сбить хронику с толку (смотрите «Другие Типы Игры» и «Искания и Даэмон» в Главе VI, чтобы найти предложения касательно практической стороны вопроса). Заключение может быть только Погибелью: хотя некоторые истории и говорят о вознесении пророков в Небеса, такие деяния Господа не предназначены для смертных.

Вечное Бичевание (Eternal Scourging)

Иногда маг настолько радикально меняет себя, что впускает энергию Бича в свое тело. Если он хочет, чтобы эти изменения стали постоянными, он должен уплатить цену.

В нормальных обстоятельствах, трансформации, которые придают магу очевидно нечеловеческие свойства – Атрибуты, поднятые выше 5, вживленные Устройства, когти, дополнительные конечности etc. – действуют лишь недолгое время; постоянные изменения дают магу постоянные очки Бича. На каждую точку, которая превосходит человеческий показатель Атрибута, или каждое Магическое Сокровище, закрепленное на коже, добавляйте одно очко Бича; на каждое ненормальное изменение (рога, когти, новая рука) делайте то же. Эти точки считаются против мага каждый раз, когда выпадает Погибель (не Благо), но не исчезают, когда отдача сработает. Соответственно, Тезгул Безумный стадает от двух постоянных точек в Запасе Бича за свою усиленную Силу и Выносливость (смотри Приложение). Его тщеславие отмечает его, куда бы он ни шел.

Да, это «наказание» применяется и к субъектам применения магии волшебника. Если субъект – не маг, то Бич излучает странную ауру. Измененное существо вызывает дрожь у нормальных людей, и, похоже, вокруг него постоянно происходят странные причуды Фортуны. Чем сильнее трансформация, тем страньше эффекты. Насмехаться над твореними Божьими – задача нелегкая.

Джор (Jhor, возможно, правильнее «Ихор»)

Самые темные тени на Пути тянутся из Нижнего мира. Окутанный вечным полу-светом Мертвых Земель, некромант притягивает самый зловещий тип Резонанса – Джор, «порчу Смерти». Зацикленный на смерти маг, которого одолел Джор, берет за руку самого Жнеца и начинает бурную пляску смерти, которая часто заканчивается гибелью и самого мага, и всего, что было ему дорого.

Джор проходит пять стадий: нездоровые причуды, навязчивое желание наблюдать за смертью, зацикленность на смертности и разложении, аура искажения («касание Вирма», как сказали бы некоторые оборотни) и, наконец, садизм и убийственная аура, которая иссушает растения и мелких зверьков. Каждая стадия ведет к следующей по нисходящей спирали, котрая рано или поздно заставит смертных спутников с криками сбежать в ночь.

В игровых понятиях, Джор поражает мага, который взаимодействует с энергиями смерти слишком близко или слишком часто. Это не то же самое, что часто убивать, хотя бессердечие играет в этом процессе свою роль. Джор буквально течет сквозь заклинания, относящиеся к смерти и призракам; через некоторое время некромант начинает соответствовать своей специальности. Каждый провал при сотворении магии смерти добавляет к Запасу еще одно очко Джора. На листе персонажа Джор накапливается как постоянные отметки на колесе Бича: отдачи не устраняют этих отметок, и, пока маг не снимет порчу, эти очки остаются (смотрите выше).

Очищение (смотрите «Избегание Отдачи») может избавить от порчи, но для этого нужно постараться: каждое очко Джора требует для устранения одной недели медитации. Некромант на пятой стадии не захочет возвращаться обратно от края пропасти. Как Каспар Алхимик, он становится спутником смерти.

Безумие

Michael he ranted and Michael he raved

And beat the four wind with his fists, O

He laughed and he cried, he shouted and he swore

For his mad mind had trapped him with a kiss, O

- Fairport Convention, “Crazy Man Michael”

Также известное как Тишина (Quiet) или Сумерки, это магическое безумие рвет восприятие волшебника и кувырком отправляет его в земли кошмаров. Он видит вещи, которых нет, или искаженные вещи, которые есть; он начинает считать себя кем-то другим, забывает детали своей старой жизни, а иногда запирает себя в темнице собственного воображения. Безумие растет, как сорняки на кладбище; если его регулярно не пропалывать, маг может присоединиться к рядам ужасающих Мародеров и оказаться навеки потерянным для вменяемой компании.

Запас Бича	Бред
1 – 3	Мелкий (странные запахи, исчезающие видения; длится день или около того).
4 – 6	Обычный (вещи и звуки, которых «нет», кажутся столь же реальными, как и настоящие; длится неделю и более).
7 – 10	Тяжелый (ничто не кажется таким, каково оно есть; магус видит мир сильно по-другому, и его не удается переубедить. Могут появиться хобгоблины. Длится месяц и дольше).
11 – 15	Неопределенный (магус становится бродячим лунатиком или спящим пророком; хобгоблины одолевают его и всех, кто ему встречаются. Длится месяцами или даже годами).
16+	Постоянный (магус становится Мародером и выходит из группы и из-под контроля игрока).

Безумие принимает две формы: бред, впавший в который маг бродит, бормоча, и вызывает к жизни так называемых хобгоблинов, и близкое к смерти коматозное состояние, которое уносит волшебника в долгое и опасное Искание (смотрите Главы I и VI), оставляя его тело на поживу воронам. Оба состояния могут продолжаться недели и месяцы; без посторонней помощи маг может оказаться потерян навсегда.

В игровых понятиях, безумие зарождается, когда переполняется Запас Бича. Уровень начавшегося помешательства зависит от пожеланий Рассказчика. Обычно отъезд крыши провоцирует какое-то травмирующее событие: пытка, неудачное Искание, проклятье; в зависимости от ее причины, эта «Тишина» может быть уединенной или очень, очень публичной. Мы советуем Рассказчику выделить время для сессии на одного игрока (смотрите Главу VI), посвященной безумию волшебника. Когда мага берет под уздцы помешательство, он начинает галлюцинировать, и чем выше его уровень Бича, тем хуже становится его бред, и тем дольше он длится.

Хобгоблины – это видения, которые приняли материальную форму. Некоторые из них напоминают существ (потерянных детей, или бешеных монстров), другие похожи на предметы (обличающие документы, окровавленные ножи). И та, и другая разновидность существуют по одному дню на каждую точку Арете, что есть у мага; «живые» хобгоблины имеют по одному уровню здоровья на точку Арете, и теряют его по уровню в день. Оба эти вида бреда могут причинить невыразимые беды магу, о котором идет речь: дети могут напакостить, ножи – спровоцировать ненужные расспросы. Как обычно, Резонанс играет основную роль в том, как выглядят и «ведут себя» хобгоблины: завистливый маг увидит детей, которых не может иметь, а гневный призывает орудие тайного убийства.

Оттеснить безумие – задача не из легких; психотерапию придумают лишь через несколько веков. В эту эпоху безумие – это дар или кара свыше. Даже магические теории не охватывают

снятие безумия. Если у волшебника нет чрезвычайно проницательного друга, который к тому же хорошо освоил Искусства Разума (смотрите Сферу Разума, уровень 3), то ему предстоит выкручиваться самостоятельно.

Чтобы вырваться из бреда, наш маг должен понять, что бред является таковым. В игровых понятиях это может потребовать броска Восприятия + Загадок и некоторое количество очень хорошего отыгрыша. Он может попытаться удержать фантазмы на расстоянии, тратя очки Силы воли (смотрите Главу IV), но рано или поздно ему придется пройти Искание. Свернувшись клубочком, он медитацией прокладывает себе путь в земли безумия (возможно, броском Восприятия + Медитации) и отвоевывает свой здравый рассудок. Эту часть лучше полностью оставить для отыгрыша и рассказывания, но она может потребовать много времени (один день на очко Бича, если его Запас был меньше 10, или неделя на очко, если он был больше).

Если (или когда) маг вырвется из оков безумия, он будет видеть вещи намного яснее, чем раньше. Конкретные детали будут зависеть от вашей хроники, личности мага и природы его бреда; в любом случае, дорога через долину безумия служит весьма поучительным, хотя и предательским, способом немного срезать путь на Пути Шипов.

Сотворение Магии

Что Вы Хотите Сделать, и Как Вы Хотите Это Сделать?

- Что и как вы пытаетесь сделать?

- Какие Сферы вы используете?

- Что ваш персонаж делает, чтобы это произошло?

- Сколько времени это занимает?

Знаете ли Вы Достаточно, чтобы Сделать То, Что Хотите?

- Есть ли у вас нужные Сферы?

- Случайно или тщетно то, что вы делаете?

- Нужна ли вам помощь какого-то обыденного навыка?

Получилось ли у Вас?

- Сделайте бросок Арете против соответствующей сложности (минимальная сложность 2):

    - Случайная: Сложность = высшая Сфера + 3

    - Тщетная без Свидетелей: Сложность = высшая Сфера + 4

    - Тщетная со Свидетелями: Сложность = высшая Сфера + 5

- Прибавьте или отнимите модификаторы (если они есть; максимум +/- 3)

- Посмотрите, сколько успехов получили

- Потратьте Квинтэссенцию или Силу воли, если есть желание

- Нужно ли вам выбросить больше успехов, чтобы выполнить задачу?

- Выпали ли Погибель или Благо на Кубике Судьбы?

Если Да, или Если Нет, то Что Произошло?

- Насколько действенна оказалась ваша магия?

- Удались ли кому-нибудь уклонение, поглощение, сопротивление или контрмагия против вашего заклинания? Если да, вычтите их успехи из своих и поглядите, осталось ли ваше заклинание успешным?

- Не потерпели ли вы неудачу? Если так – был ли это провал, или просто отсутствие успеха?

- Провалы и Бич:

    - Случайный Провал: получите одно очко Бича на точку в самой высокой Сфере, которую вы использовали

    - Тщетный Провал: получите одно очко Бича за провал + одно на точку в самой высокой Сфере

    - Тщетный Провал со Свидетелями – Спящими: получите две точки Бича + две на точку в высочайшей Сфере.

    - Получили ли вы пять и более точек Бича?

Справочные Таблицы по Магии

Заметки

- Таблица Сложностей Магии предоставляет плюсы и минусы некоторых возможных ситуаций. Используйте ее, чтобы создать представление о других возможным модификаторах.

- Таблица Запаса Бича определяет масштаб Бичевания сообразно «запасу» очков Бича мага.

- Используйте Таблицу Магических Действий, когда игрок хочет произвести Эффект типа «все или ничего». Чтобы его достичь, ему нужно выбросить сообразное количество успехов. Это может требовать продолжительного броска. Таблица Степеней Успеха определяет то, насколько хорошо удалось конкретное действие, и то, какой эффект оно дало.

- Проверьте Таблицу Повреждения и Длительности, чтобы посмотреть, много ли урона или помощи дало заклинание, или как долго продлится его действие. Таблица Аггравированного Урона показывает, атаки какого рода наносят особенно тяжелый урон. Повреждения от всех остальных атак обычные.

- Таблицы Связей, Времени и Духа отличаются от соответствующий таблиц для современности. Первые две Сферы ограничены представлениями времен Возрождения о времени и расстоянии; Искусства Духа, наоборот, много проще.

- Помните, что эти таблицы – наброски, а не священное писание. Если считаете уместным их игнорировать – игнорируйте их.

Сложности Магии

Максимум для модификаторов: +/- 3. Минимальная сложность 2, максимальная 10.

Действие	Модификатор сложности
Изучить сведения по теме прежде, чем творить магию	от -1 до -3
Есть предмет, Резонирующий с сущностью цели	от -1 до -3
Рядом Крэй	от -1 до -3
Используется специально посвященный инструмент	-1
Используется инструмент, который не обязателен	-1
На магию потрачено дополнительное время	-1
Потрачено очко Квинтэссенции	- 1 на очко, макс. -3 на ход
Используется Тасс с нужным Резонансом	-1
Используется Тасс с противоположным Резонансом	+1
Быстрое Сотворение Заклинания	+1
Удаленная или Скрытая Цель	+1
Маг отвлекается	от +1 до +3
Маг в конфликте с Даэмоном	от +1 до +3
Волны	+ 1 на каждые 5 заклинаний
Эпичное действие (достать луну с неба)	от +1 до +3

Запас Кубиков Бича

0 – 5	Ничего не происходит, просто добавляйте в Запас
6 – 8	Мелкие события (вокруг мага происходят разные мелочи, хорошие или плохие)
9 – 15	Заметная отдача (магус получает либо болезненное и наносящее урон Бичевание, либо крупное Благо)
16+	Катастрофа или чудо (могущественное Бичевание или Благо воздействует на мага и всех вокруг)

Магические Действия и Необходимое Количество Успехов

Простое действие: 1

Изменить цвет собственных глаз, зажечь свечу, почувствовать кого-то рядом с помощью магии Разума, призвать нож.

Обычное действие: 2

Изменить собственный облик, заставить взорваться бочонок пороха, магией Разума повлиять на чье-то настроение, призвать шар огня.

Сложное действие: 3

Превратиться во что-то больше или меньше вас, поджечь целый сеновал сразу, прочесть чьи-то глубинные мысли, призвать арбалет.

Впечатляющее действие: 4

Изменить чей-то облик, взорвать коттедж, захватить контроль над чужим разумом, призвать комплект доспехов, стать невидимым.

Мощное действие: 5 – 10

Превратить кого-нибудь в грязь, поджечь поместье, выжечь чей-нибудь разум, призвать волшебного зверя, заставить исчезнуть всю мебель в комнате.

Невероятное действие: 15 – 20

Превратить в грязь полную комнату людей, поджечь большой замок, подчинить умы орды безумцев, призвать демона, заставить исчезнуть целую усадьбу.

Богоподобное действие: 21+

Заставить замок исчезнуть, с помощью магии Разума найти конкретного человека в королевстве, призвать архидемона, поднять в воздух гору, создать Реальность Горизонта.

Ущерб от этих действий зависит от количества выброшенных успехов. Если маг, скажем, пытается убить грифона, то способ, который он выбрал, определяет сложность действия. Если он выбросил 4 успеха при попытке разорвать его магией Жизни, то он нанесет урон на (4 x 2 = 8) уровней здоровья.

Степени Успеха

- Провал. Мистик делает критическую ошибку, и все идет коту под хвост. Эффект не срабатывает, а маг получает очки Бича, если только не потратит очко Силы воли на отмену провала.

- Полная неудача. Нет успехов, но нет и провала. Чародей может продолжать творить заклинание со сложностью +1, или начать с самого начала.

- Частичный успех. Половина необходимых успехов. Мистик добивается того, что ему было нужно, но не настолько хорошо, как ему хотелось. Скажем, Кристина де Эоли призвала меч, но клинок оказался тупым и мягким. Магус может продолжать, если захочет, со сложностью +1.

- Успех. 100% необходимых успехов. Маг делает именно то, что хотел. Меч Кристины такой же острый и надежный, как любой другой в местной оружейне.

- Выдающийся успех. 150% и более. Магу не просто удается задуманное, оно удается отлично. Меч сверхъестественно острый, на клинке узоры, а в навершии рукояти маленький драгоценный камень. Он не будет Талисманом; для этого нужно отдельное магическое действие.

Аггравированный Урон

- Вульгарная магия Жизни (Возмездие Ведьмы), которая рвет Узор существа магией вместо предмета или болезни.

- Вульгарная атака магией Основ (Живая Оболочка), или атака, усиленная Основами; сюда не входят Эффекты, всего лишь созданные из Основ (Касание Дракона).

- Непосредственная (вульгарная) атака Энтропией на живое тело (Некросинтез).

- Магия Духа, которая призывает Обитателей Умбры напасть на живое существо.

- Естественное оружие сверхъестественных существ (вампиров, оборотней).

Все прочие формы урона нормальны, если только у цели нет против них уязвимости (к серебру у оборотней, к огню у вампиров), или если Рассказчик не решит, что урон был особенно тяжелым (проказа, кислота, кипящий свинец).

Расстояния Времени

Успехи	Протяженность Времени
1	В пределах месяца
2	Один сезон
3	Один год
4	Пять лет
5	10 лет
6 - 9	50 лет
10 - 14	100 лет
15+	500 лет

Расстояния Связей

Успехи	Расстояние Связи (используйте один из вариантов)
1	Пределы видимости / Кровный родственник / Часть или жидкость тела
2	Очень знакомое место (дом) / Лучший друг / Любимая личная вещь
3	Знакомое место (городская площадь) / Племянник / Личная вещь
4	Однажды был / Однажды встречался / Однажды пользовался
5	Видел или слышал о месте / Незнакомец / Случайно коснулся предмета
6+	Где угодно на континенте / Нет связи

Урон и Длительность

Успехи	Урон	Продолжительность
1	нет	один ход
2	успехи х 1	одна сцена
3	успехи х 2	один день
4	успехи х 2	одна история
5	успехи х 2	шесть месяцев
6+	успехи х 3	на усмотрение Рассказчика

Силы при использовании для нанесения урона добавляют 1 успех, Разум – отнимает. Прямая атака Энтропией до 4 уровня не наносит урона, но случайные атаки (упавшая стена etc.) наносит урон обычным образом.

Таблица Барьера Духов

Место	Сложность	Нужно успехов
Глубокое море / За облаками	0	нет
Великий Крэй	1	один
Крэй, зачарованная долина, круг фей	2	один
Дикие места или Перекресток	3	два
Лес	4	два
Сельская местность	5	три
Деревни и Городки	6	три
Большие Города	7	четыре
Места с Оберегами	8	пять
Места Силы враждебной Веры	9	пять

Дополнительные модификаторы Барьера

Время	Сложность
Рассвет	+1
Полночь	-1
Бельтэйн или Хэллоуин	-2
Рождество или Пасха	+2
Равноденствие или Солнцестояние	-1

Заметка: место с Барьером 1 – 2 считается Regio, с Барьером 0 – Отмель. Модификатор в определенное время может снизить местную сложность Барьера до 0.

Типичные Магические Действия

Заметка. Некоторые действия из списка снабжены указаниями о двух уровнях Сфер: первый позволяет магу воздействовать на себя, второй и более высокий – влиять на других. Чтобы исцелить себя, нужна Жизнь 2; чтобы лечить других – Жизнь 3. Другие заклинания начинаются с малого (скажем, призывание ветра), но, если вы хотите чего-то сильно масштабного (скажем, вызвать шторм), то вам понадобится более высокая Сфера. Подобные действия отмечены «+».

Магия Тела

Приспособиться к окружающей среде	Жизнь 2 (3)
Оживить труп или его части	Жизнь 2 / Основы 2
Вызвать / вылечить болезнь	Жизнь 2 (3)
Сделать копию тела	Жизнь 5 / Основы 2
Отрастить новые конечности или органы	Жизнь 3 (4)
Исцелить / ранить живые существа	Жизнь 2 (3)
Исцелить / ранить вампиров	Жизнь 3 / Материя 2
Увеличить Физические Черты	Жизнь 3 (4)
Увеличить скорость	Время 3
Оживить мертвого	Жизнь 4 / Дух 4 / Основы 3
Сгноить тело	Энтропия 4 (или Жизнь 4)
Сменить обличье	Жизнь 4 (5)
Поглотить аггравированный урон	Жизнь 3
Превратиться в другую стихию	Жизнь 3 / (соответствующая Сфера)

Судьба и Удача

Вызвать разложение	Энтропия 3+
Заметить слабые места	Энтропия 1
Изменить удачу	Энтропия 2

Предметы и Стихии

Вызвать бурю	Силы 4+ / Основы 2
Призвать стихию	Силы 3 / Основы 2 (огонь, ветер), или Материя 3 / Основы 2 (земля, металл, вода), или Жизнь 3 / Основы 2 (дерево)

Создать новый предмет	Материя 3 / Основы 2
Призвать «физическую» иллюзию	Силы 2+ / Основы 2
Направить присутствующие стихии	Силы 2+
Уничтожить (распылить) предмет	Энтропия 3 / Время 3 (или Материя 3)
Усилить / усовершенствовать предмет	Материя 3+
Невидимость на пространство	Силы 2+
Невидимость на живое существо	Силы 2 / Жизнь 2
Левитация / Полет	Силы 2+
	или Связи 3 / Жизнь или Материя 2
Ускорить / Замедлить скорость	Силы 2+
Преобразовать предмет	Материя 2+ / (соответствующая Сфера)
Преобразовать Силы	Силы 3+ / (соответствующая Сфера)

Восприятие и Психические Способности

Астральная проекция	Разум 4+
Ясновидение	Связи 2
	или Связи 2 / Разум 3
Призвать ментальные иллюзии	Разум 2+
Войти в сон	Разум 3
Повлиять на настроение	Разум 2
Контроль над разумом	Разум 4
Пророчество / Взгляд в прошлое	Разум 2 / Время 2
	или только Время 2
Зашифровать мысли	Разум 3
Видеть ауры	Разум 1
	или Дух 1
Видеть Даэмона	Разум 3 / Основы 2 / Дух 1
Видеть чужими глазами	Разум 3
Видеть сквозь ментальные иллюзии	Разум 4
Ощущать энергии	(соответствующая Сфера) 1
Поделиться мистическим восприятием	(соответствующая Сфера) 1

Защитить разум	Разум 2
Разорвать разум	Разум 3, или Разум 3 / Жизнь 2, аггравированный урон
Телепатия	Разум 3
Телекинез	Силы 2+
Перевод языков	Разум 3 или Разум 3 / Силы 2 для группы
Бессознательное влияние	Разум 3+

Квинтэссенция

Поглощать Квинтэссенцию	Основы 3
Направить Квинтэссенцию от вещи к вещи	Основы 3
Создать Крэй	Материя 3 / Основы 3
Разрушить что-либо Квинтэссенцией	Основы 4 (предмет) или 5 (существо)
Осушить Крэй	Основы 4
Высосать Квинтэссенцию	Основы 3
Наполнить новый Узор	Основы 2
Оперировать Тассом	Основы 3

Способности Духа

Благословение / Проклятие	Энтропия 3
Подчинить духа	Разум 4 / Дух 4
Призвать духа	Дух 4
Создать Фетиш	Дух 4
Создать Талисман	Основы 4
Высосать энергию духа	Основы 4 / Дух 4
Нанести духу урон	Дух 3
Открыть / Закрыть Ворота	Дух 4
Хождение в тень	Дух 3
Говорить с духом	Дух 2
Коснуться духа	Дух 2

Время и Расстояние

Воздействовать на удаленный предмет / существо	Связи 2+
Призвать земное существо	Связи 4 / Жизнь 2
Создать множественные образы	Связи 3, или Силы 2+ / Основы 2
Создать множественные объекты	Связи 2 / Материя 3 / Основы 2
Открыть ворота между точками назначения	Связи 4
Установить время срабатывания	Время 4
Ускорить / Замедлить время	Время 3
Телепорт	Связи 3 (4)
Путешествие во времени	Время 5+
Оберег / Барьер	Связи 2+ / (Сфера)

Documenti Magica: Три Лица Гекаты

Кристина, маг Рэчел, заключает союз с мастеровой Луизой Мазарин, которую отыгрывает Кортни. Идя по следу Герметика – язычника Себастьена де Люксембурга, эта пара разбивает головы и сердца по всему Парижу…

- Описание Сотворения Заклинания

Маги приближаются. Чтобы скрыть их передвижения, Кристина тихо молит Бога об укрытии (обыденное заклинание Духа 2); вскоре поднимается туман. Заклинание, однако, работает слишком хорошо; Луизе нужно сохранить способность видеть. С помощью пластинки цветного стекла она настраивает свой фонарь, чтобы он светил сквозь туман и при этом не привлекал к себе внимания (обыденное заклинание Сил 2). Беря наизготовку свой скорострельный арбалет – ее механические крылья смазаны заблаговременно – мастеровая движется вперед.

- Заклинание «Все-или-ничего»

Лампы в переулке горят слишком ярко; напарниц увидят. Кристина приказывает ангелу потушить фитили (тщетное заклинание Духа 2). В игровых понятиях, Рассказчик говорит Рэчел, что ей потребуется три успеха при сложности 6 – это тщетное заклинание без свидетелей, так что сложность равна 2 + 4. Рэйчел бросает три кубика своего Арете (она несколько подросла с IV главы), но бросок неудачен. Ни один ангел не откликается на зов, а Рэчел добавляет на лист Кристины очко Бича.

Если бы Рэчел выбросила три успеха, лампы бы потухли; набери она два, огни в лампах встрепенулись бы, и, возможно, один или два из них погасли. Если бы она провалила бросок, Кристина была бы наказана за свою самонадеянность и получила три очка Бича. Если бы она продемонстрировала подобающую случаю почтительность или попыталась собственноручно потушить свет, заклинание могло бы оказаться случайным, и она вообще избежала бы Бича.

- Прямой урон

Пока Кристина шипит проклятия, Луиза замечает высоко вверху грифона. Широко взмахнув крыльями, создание спускается вниз… Прежде, чем оно могло бы до них дотянуться, мастеровая вскидывает арбалет и стреляет. Болт вспыхивает – тщетное заклинание Сил 3 / Основ 2. Кортни делает бросок атаки (Ловкость + Стрельба из лука) и всаживает стрелу грифону в грудь.

Дальше следует бросок ее урона: Арете 4, то есть четыре кубика плюс Кубик Судьбы. Она набирает три успеха, а Кубик Судьбы не выдает ничего интересного. Поскольку атака производится магией Сил, Кортни добавляет еще один успех. Грифон получает урон на восемь Уровней Здоровья, пытается его поглотить, и ему это не удается…

- Продолжительность

Далее Кристина пытается отвлечь бдительного стражника от места, где она прячется. Он уверен, что он что-то видел, так что шпионка использует магию Разума, чтобы отвлечь его. Сосредоточившись на воображаемом звуке шагов, она проецирует эту мысль на стражника (заклинание Разума 2). Он ожидает что-нибудь услышать, так что заклинание считается обыденным. Рэчел выбрасывает два успеха: продолжительность будет равна одному ходу. Стражник слышит шорох убегающих ног и бросается в погоню.

- Продолжительный Бросок Ритуала (плюс Резонанс)

Себастьен де Люксембург распевает что-то таинственное на древнегреческом, вырезая на девушке – служанке два новых «лица». Жертвоприношение Гекате почти готово. Сам воздух, кажется, содрогается, и светильники дают красный свет. Тени играют на чертах самого мага, и на какой-то миг вы можете поклясться, что у него тоже три лица.

Арете Себастьена 6; его план – пробить Барьер, призвать адских духов из Нижнего Мира и укрыть их в телах трех мертвых собак – заклинание Духа 4 / Жизни 4 / Основ 2 / Духа 2. Действие такого масштаба потребует времени, усилий и десяти успехов. Каждый ход отнимает 10 минут. Выливая кровь девушки в каменную чашу, Себастиен молит призываемые сущности выполнить то, что он от них хочет.

Дух 4 открывает Барьер; Жизнь 4 / Основы 2 пробуждают к «жизни» собак; Дух 2 призывает демонов к месту ритуала и предлагает им приношение. Поскольку он призывает «демона» (вообще-то, языческую богиню, но кому какое дело?) при помощи жертвы и тщательных приготовлений, заклинание Себастьена обыденно. Рассказчик бросает шесть кубиков со сложностью 7. В первый ход он получает три успеха; через десять минут бросок оказывается неудачен, и сложность возрастает на 1. Теперь она равна 8. Сжигая собственную Квинтэссенцию (чтобы извлечь ее из крови, потребовались бы Основы 3), он снижает сложность до 6. Третий ход приносит волшебнику четыре успеха; еще три, и его желание исполнится.

В этот момент в окне появляется Луиза. Летя на механических крыльях (инструмент для тщетного заклинания Сил 2), она оценивает ситуацию и стреляет из своего арбалета. Луиза попадает, и жертвоприношение оказывается оборвано…

- Контрмагия

Когда стрела вспыхивает пламенем, Себастьен воет контрзаклинание. Рассказчик бросает шесть кубиков со сложностью 7. Кортни выбросила три успеха, но Себастьен набрал четыре. Когда стрела попадает в цель, огонь потухает. Рассказчик делает бросок поглощения, и выстрел не причиняет Себастьену никакого вреда. В ярости он готовит ответную атаку…

- Способности и Магия

«О святой Антоний, - молится Кристина, - направь руку мою против этого языческого игрища». Между ее укрытием и волшебником лежит пустое пространство мраморного пола. Приготовившись вступить в схватку, она просит своего святого покровителя отвлечь от нее внимание. Рэчел хочет подпитать ярость Себастьена заклинанием Разума 2 и отвлечь его внимание, пока Кристина крадется через комнату. Заклинание случайное, сложность 5.

Рэчел набирает два успеха; вместо того, чтобы положиться лишь на них, она использует полученный отвлекающий фактор, чтобы снизить сложность броска Скрытности. При нормальных обстоятельствах он бы имел сложность 8 (света много, скрыться негде); теперь, однако, она упала до 6. Рэчел делает бросок Ловкости + Скрытности…

- Бичевание (плюс Резонанс)

Герметик вскрикивает, когда в его спину вонзается кинжал. Наверху Луиза выпускает еще одну огненную стрелу, и она тоже попадает. Кубик Судьбы в броске Кортни выдает «10» - у Себастьена крупные проблемы. Рассказчик решает закругляться: в этой истории Себастьен – лишь мелкий злодей. Вместо того чтобы отыгрывать всю битву, он призывает Бич. Кнут Божий обрушивается вниз – с силой.

До схватки Себастьен накопил 13 очков Бича; Луиза собрала 8. Рассказчик решает изменить правила и применяет на злодея оба Запаса сразу: отдача сочетает «клеймо Дьявола», явление духа и заключение. Волшебник вопит, и сама Геката является сквозь портал. Она сардонически улыбается, когда по телу мага проходит пламя. Он горит, а она вытягивает его сущность своими тремя ртами и поглощает его душу. Портал закрывается. Геката ушла… но прежде, чем уйти, дух по очереди кивает обеим волшебницам, запоминая их лица, и отворачивается.

Себастьен, возможно, вернется – и у него будут новые счеты.

Перестановки (Permutations)

For we, by conquest of our soveraine might,

And by eternal dooms of Fate's decree,

Have wonne the Empire of the Heavens bright

- Edmund Spenser, The Faerie Queen

Таковы основы; приводимые ниже системы дают вашей партии некоторые дополнительные возможности ценой усложнения. Используйте или подгоняйте их под себя по своему усмотрению.

Совместное Действие

Магии не обязательно быть Искусством одиночек. Более того, некоторые практики и требуют действия в группе. Действительно крупные заклинания – призывания, поиски, сложные ритуалы, сотворение Реальностей, связывание духов – легче творить, если вы среди друзей – мистиков. Мелкие заклинания тоже можно творить таким способом, но они редко стоят усилий на совместное действие.

Маги могут работать вместе при том предварительном условии, что у каждого из них есть минимум по одной точке в каждой Сфере, которая будет задейтствована в Эффекте. Тот, кто ничего не знает об Искусствах Материи, не в помощь волшебнику, который знает. Соратникам также нужна возможность свободно общаться друг с другом в процессе. Организация ритуала может потребовать времени – ход или более на каждого из заклинателей. Когда все подготовлено, группа может действовать одним из двух способов.

Если у каждого из мистиков есть показатели Сфер, необходимые для выполнения Эффекта, то каждый из них делает нормальный бросок магии по очереди, как если бы они творили это заклинание поодиночке. Все успехи складываются, и результат сопоставляется с необходимой суммой.

Если менее сведущие маги помогают более могущественному, то нужен только один бросок: в этом случае каждый из «помощников» добавляет по одному успеху к броску главного заклинателя.

Не-Пробужденные спутники тоже могут помогать: мистик добавляет по одному успеху на каждых пятерых смертных участников ритуала. На то, чтобы запустить подобную церемонию, часто уходят многие часы, но, когда ритуал начался, он представляет собой выдающееся зрелище. Эти помощники в подобных обстоятельствах не считаются «свидетелями» тщетной магии: они хотят, чтобы что-то произошло!

Одновременно можно использовать только один из этих вариантов. Если один волшебник проваливает бросок, Бич обрушивается на всех причастных, будь то в качестве нескольких очков Бича или полноценной отдачи. Благо для одного, с другой стороны, есть Благо для всех.

Контрмагия

Любой хороший боец знает, как бить и как встречать удары. Хотя мало кто из чародеев является профессиональными воинами, еще меньшая их часть ухитряется прожить жизнь, ни разу не скрестив Искусства с другим магом. Соответственно, были разработаны контрзаклинания – магический эквивалент парирований, блоков и уклонений.

Некоторые существа и материалы сопротивляются магии по самой своей природе. Мистические сплавы Искусников и Иномировые защиты отвращают оккультные энергии; то же делает большая Вера (смотрите это Достоинство в Главе IV). Чары, обереги, произносимые вслух контрзаклинания – все это увеличивает шансы мага или смертного в схватке, если волшебник хочет их смерти.

Этот раздел описывает несколько стилей контрмагии. Каждый из них требует для выполнения нормального действия, если только защищающийся не разделил на действия свой Запас кубиков. Если магу известно об атаке, он может потратить свой ход на попытку отразить его до того, как оно достигнет цели. Базовая сложность контрмагии равна 7; большинство вариантов поднимают ее до 8, а один – до 9. Модифицировать этот бросок нельзя ничем, кроме траты очка Силы воли. Провал контрмагии любого типа оставляет защищающегося в позиции, уязвимой для удара.

Обычной контрмагией могут воспользоваться маги, вампиры – тауматурги, не-Пробужденные волшебники (смотрите «Мир Тьмы: Чародей»), оборотни, феи и смертные с Истинной Верой. Кроме того, нужно иметь наготове защитный амулет или заклинание. Когда надвигается смертоносная магия, персонажу нужен минимум один ход, чтобы противостоять атаке. Немагические персонажи с мистическими силами (Гнозис, Тауматургия, Гламур) делают бросок Смекалки + Оккультизма вместо Арете. Смертные с Истинной Верой делают бросок своего показателя Веры. Продвинутая контрмагия не доступна не-магам, хотя некоторые из вампиров Тремер (смотрите «Вампир: Темные Века») могут, по усмотрению Рассказчика, помнить старые секреты.

Некоторые партии могут для упрощения процесса ограничиться обычной контрмагией. Прочие варианты могут быть слишком запутанны для начинающих групп.

Обычная контрмагия

Контрмагия по суть своей есть бросок поглощения против магии, и именно так она и работает. В случае с обычной контрмагией, маг, заметивший атаку, видит ее приближение, как рукопашник видит летящий в него кулак. По той же причине магу, чтобы отразить атаку, нужно о ней знать. Если он видит ее и знает, что она собой представляет, он может попытаться ей противостоять.

При попытке задействовать обычную контрмагию мистик должен обладать минимум одной точкой в Сфере, которая использована в атаке; далее он делает бросок Арете со сложностью 7. Успехи, набранные в броске контрмагии, отменяют изначальное заклинание из расчета один-за-один.

Если набранных успехов больше, чем в изначальном броске Эффекта, то заклинание не срабатывает вообще. Изначальное заклинание также может не сработать, если контрмагия снижает его эффективность до непримелемой: если на действие нужно пять успехов, то три успеха в броске контрмагии могут рассеять чары. Нападающему нужно будет либо сделать второй бросок и добрать успехи (со штрафом +1, как при неудачном броске), либо пробовать сотворить заклинание заново.

Наступательная контрмагия.

Обычно контрмагия применима только к Эффектам, которые направлены на защищающегося мага. Броском Арете со сложностью 8 он может попробовать противостоять заклинанию, направленному на кого-то еще. Приложив некоторое дополнительное усилие, он может повернуть наступательное заклинание на того, кто его сотворил!

Подобные контрзаклинания требуют минимум одной точки в одной из Сфер, использованных в атаке, и минимум одной точки в Основах. Оба заклинания должны быть совершены в один ход. Перебив успехи нападающего в броске Арете (сложность 9), защищающийся может отразить атаку на нападавшего. Каждый успех, набранный сверх успехов нападавшего, считается как успех, направленный против него.

Контрмагия «Сфера против Сферы»

В большинстве случаев, магу нужно что-то знать о том, какую Сферу против него использовали. В этом варианте, однако, он может рассеять враждебную магию силами собственных знаний.

Почти любой Сферой можно перебить магическую атаку, если использовать ее умело. Сложность подобной контрмагии – 8 вместо 7. Большинство видов контрмагии «Сферы против Сферы», однако, требуют со стороны защищающегося некоторой степени умения; возможно, потребуется какой-то особый Эффект. Эти «атаки», кстати, не наносят повреждения – они лишь разрушают враждебную магию.

При общении со сверхъестественными существами, контрмагия «Сфера против Сферы» - лучшее, на что может положиться маг. Хотя противостоять Гламуру фей и Тауматургии вампиров можно любой Сферой, Дух – единственный действенный способ оборвать действие Даров Гару или Арканой призраков (детали смотрите в соответствующих играх).

Расплетание (Unweaving)

Магия длительного действия – обереги, проклятья, порталы – может быть уничтожена магом, у которого есть достаточно силы и решимости. Хотя обычная контрмагия не работает против заклинания, которое уже сотворено, умелый волшебник может попытаться расплести то, что было сплетено.

Чтобы попытаться расплести чары, волшебнику нужны некоторые познания (минимум по одной точке) в каждой задействованной Сфере, а так же хотя бы одна точка в Основах (чтобы увидеть нити, которые нужно раздергать). Расплетание – процесс трудоемкий (сложность 8), но маг может пользоваться продолжительными бросками, пока не преодолеет изначальных успехов заклинателя. Провал в процессе, однако, полностью прерывает процесс, и магу нужно начинать сначала.

Некоторые Эффекты – призывания, атаки мгновенным уроном, магию ощущений и Гилгул – «отключить» невозможно. Другие – проклятья, болезни, трансформации, контрмагия и сотворение – известны уязвимостью для расплетания. Эти последние варианты обычно включают встроенную в них с самого начала защиту того или иного рода в виде отдельной атаки или контрмагии; дарованная Богом сила голема, например, отвращает заклинания прочь. В этом случае, однако, контрмагия просто дает голему сопротивляемость заклинаниям в два «успеха»: чары, которые должны были воздействовать с силой, скажем, трех успехов, будут действовать лишь с силой одного.

Большинство заклинаний длительного действия требуют для расплетания минимум десяти успехов; обереги, барьеры, сотворения, проклятия и прочее в таком духе для наложения требуют продолжительных ритуалов, и «разобрать» их, не прибегая к тому же способу, весьма сложно. Иногда – опять же, по решению Рассказчика – заклинание нельзя отменить, не сотворив некоего нового Эффекта, который вернет его предмет в прежнее состояние. Если, например, человека превратили в лягушку, то может оказаться проще превратить лягушку обратно в человека, чем развеивать первое заклинание.

Способности и Магия

Магия есть продолжение мага. Соответственно, кажется разумным, что Способности мага, если их правильно применять, могут усилить магию, которую он или она творит. Цыганская чародейка, которая хорошо танцует, может набрать в своих заклинаниях больше успехов, чем та, которая, спотыкаясь, дергается вокруг костра. Иногда таланты могут помочь творить магию; в других случаях магия придает таланту остроты.

Независимо от того, насколько хорошо кто-то владеет конкретным навыком, влияние, которое смогут оказать его способности, ограниченно: +3 или -3 к финальному броску. Вы можете сделать лишь один бросок Способности для конкретного заклинания, и у вас должно быть вменяемое и креативное объяснение для сочетания этой Способности с магией.

Способности, усиливающие магию

Некоторые обыденные Способности могут увеличить шансы мага успешно применить магию. Это часто связано со стилем мага: многие практики включают пение, танцы, предсказание судьбы, тайные языки, имена силы, научные теории, разновидности боевых искусств и даже владение оружием (примеры смотрите во вкладке «Необязательные правила» и разделе «Ритуальные Инструменты»).

Если какой-то Талант, Навык или Знание применяются к сотворению магом какого-либо волшебства, то их следует использовать в ход, предшествующей попытке этого сотворения. Базовая сложность для обоих бросков, Способности и магии, одна и та же; модификаторы (Сила воли, Квинтэссенция, инструменты etc.) не применяются. Каждый успех, набранный в броске Способности, уменьшает сложность магии на 1 до максимума в -3 вместе с прочими модификаторами.

Рассказчик может счесть, что конкретные Способности для конкретных задач необходимы обязательно. Чтобы с помощью магии Жизни прирастить обратно отрубленную руку, может потребоваться знание Медицины, а создание механических крыльев определенно потребует Изобретения. Если Способность, наподобие Танца, Метафизики или Ремесел, составляет часть магического ритуала, то мистику требуется сделать успешный бросок Атрибута + Способности прежде, чем он воспользуется кубиками магии. Если бросок окажется неудачным, то и сложность броска магии возрастет.

Магия, усиливающая способности

Маг также может использовать магию, чтобы улучшить свое шансы при применении Способности: скрытное перемещение, азартные игры, соблазнение и прочие развлечения смертных определенно проходят легче, если у вас есть мистические навыки.

Если только магу самому не хочется устроить из своего волшебства представление, то большинство «усиливающих» заклинаний случайны, а не тщетны. Особенно легко скрывать под личиной «случайностей» и «импульсов» действие таких Сфер, как Энтропия, Материя и Разум (смотрите пример). Каждый успех, набранный в броске Арете, снижает сложность броска Способности на один, до максимума в -3. Магию следует творить в ход, предшествующий броску Способности, и маг должен сотворить свое заклинание как первое действие, до того, как направить магию во второе. Разделить Запасы Кубиков можно, но в перспективе это окажется неэффективно.

Сферы

Дни и Часы в общем виде уже рассматриваются в Книге Первой. Теперь следует отметить особо, в который час возможно успешное выполнение и доведение до совершенства, если, сообразно Искусствам, все потребное уже было приготовлено ранее.

- Великий Ключ Соломона, Книга Вторая

Подобно уходящим в Землю корням древа Небес, девять Сфер определяют все, в чем присутствует магия. Служат ли они краеугольными камнями реальности, или политическими конструкциями, или символами Божественного порядка? Эта тема открыта для обсуждения – и обсуждается бессчетным количеством магов, которые предпочитают теоретизировать на тему Искусств.

С практической точки зрения, Сферы позволяют вам констируировать бесконечно разнообразные волшебные действия. Таблица Типичных Магических Действий предоставляет обзор наиболее очевидных заклинаний, но по большей части, возможности ограничены лишь вашим воображением, опытом вашего персонажа и терпением вашего Рассказчика.

В понятиях Истории, о Сферах говорят редко. Совет девять лет спорил прежде, чем «формализовал» эти принципы и выбрал представителей сообразно их сродству к каждому из Искусств; тем не менее, маги Традиций редко используют имена Сфер, чтобы объяснить, что они делают. Вера, практика и инструменты намного более важны при определении формы магии, чем «Сферы». Для Совета, Девять Мистических Стихий – это неуклюжий компромисс, созданный, чтобы спаять еще более неуклюжий союз. Никто не говорит «спасибо» подлинным «основателям» системы Девяти Сфер – Крафтмасонам, которые вывели ее из Девяти Гармоний Священных принципов, описанных в древнеегипетских текстах. Эти мастеровые формализовали изучение девяти обособленных элементов примерно за двести лет до создания Совета, и они принесли свою разработку на Собрание Белой Башни. Таким образом, оба враждебных стана используют для своих учений одну и ту же основу – основу, ткань которой, возможно, соткал Сам Господь.

В игровых понятиях, все маги используют Сферы – они просто не описывают свои заклинания в этих понятиях. Каждая Сфера покрывает один из аспектов реальности. Каждый уровень дает магу новые силы, связанные с этим аспектом. Проходясь по спектру возможностей и сочетая Сферы по своему усмотрению, вы можете создать любое заклинание, какое сможет измыслить ваш персонаж. Как он при этом будет описывать свое Искусство для себя самого – его дело, ну и ваше, конечно. Он *не* будет говорить «Я применяю Силы 3»; вместо этого он пробормочет что-нибудь на тему «Искусств четырех ветров, стихий и пламени». Персонажам не следует говорить техническим игровым языком.

Многие заклинания относятся к одной Сфере; сложные – сочетают две и более Сферы в соединенном (conjunctional) Эффекте. Опять же, возможные варианты освещены в таблице Типичных Магических Действий и разделе «Как Ты Это Делаешь?» Нижеследующие описания просто предлагают меню того, что вы можете делать на разных уровнях владения Сферой, и их можно ксерокопировать. В качестве еще более простого способа оценить возможности Сферы, запомните следующее.

Почувствовать это: Уровень Первый. Слегка подтолкнуть это: Уровень Второй. Оказать на это долговременное воздействие: Уровень Третий. Сделать с этом что-то крупное: Уровень Четвертый. Сделать с этим что-нибудь действительно крупное: Уровень Пятый.

Знаки Сфер (переведено из Wikipedia: http://en.wikipedia.org/wiki/Mage:_The_Ascension#Sphere_sigils)

Связи: символ амальгамы или амальгамации, "Amalgama".

Энтропия: символ гниения или разложения, "Putredo/putrefactio".

Силы: часть символа кипячения, "Ebbulio".

Жизнь: символ составления, "Compositio".

Материя: другой символ амальгамы, как и у Связей, "Amalgama".

Разум: символ растворения или разгадывания, "Solutio".

Основы: символ, обозначающий сущность, "Essentia".

Дух: возможно, произошел от символа испарений, "Fumus".

Время: символ пыли или праха, "Pulvis".

Сопряжение: Переплетения Сущего

Специализации: Призывание, Врата, Удаленное Наблюдение, Обереги, Странствия

Все связано. Маг, который понимает узы между местами и вещами,способен одним шагом преодолевать огромные расстояния, перемещать объекты издалека, шпионить посредством наблюдательных стекол, открывать порталы или запираться от других существ. Эзотерическая дисциплина Связей позволяет чародею сохранять дистанцию между собой и предметами своих действий.

Некоторые маги, предположительно, видят «нити», которые удерживают Творение воедино; для них магия – просто умение дергать за нужные ниточки. Другие провидцы видят зеркала, воду или пламя, как мосты для путешествия или восприятия. Мудрецы говорят о «передаче», теории о том, что все, однажды коснувшееся друг друга, сохраняет некую связь друг с другом. В более позднее время это искусство назовут «Связями». Сейчас, однако, его имя упоминает узор, заложенный Богом – и иллюзорность того, что смертные называют «расстоянием». Для мудрых магов расстояний нет – есть только сопряжения.

Поскольку это Искусство поднимается выше расстояния, заклинания, в которых оно используется, используют особую таблицу дальности. Многие заклинания соединяют Сопряжение с другими Сферами, что позволяет магу привязывать свои заклинания к местам, существам или вещам. Таблица показывает количество успехов, нужное, чтобы создать связь между субъектами; чем слабее связь, тем больше успехов нужно для заклинания.

Чародеи со сродством к Сопряжению кажутся рассеянными, но точными; хотя их глаза сосредоточены на иных местах, они, похоже, никогда не спотыкаются и не оступаются. Заклинания Сопряжения часто требуют какой-нибудь «привязки» к субъекту: зеркало, прядь волос, пригоршня почвы etc.; работать «вслепую» можно, но рискованно.

***** Чутье Ведьмы

На этом уровне магус может ощущать ближайшие объекты во всех направлениях; сориентироваться по сторонам света без солнца и карты; прикинуть расстояние между двумя точками или объектами; наконец, обнаружить искажения или разрывы Гобелена (вроде тех, что вызваны воротами или шпионящим заклинанием).

****** Дальнее Зрение / Касание Странника

Теперь чародей может направлять свои пять чувств на большое расстояние, притягивать мелкие объекты (с кошку и меньше) через крохотные порталы или утолщать Гобелен вокруг себя, чтобы препятствовать попыткам слежения. Все эти действия оставляют на ткани Творения следы, и умелый магус способен увидеть их с помощью Связей 1.

******* Открыть и Закрыть Врата / Взгляд Многих Глаз / Долгая Рука

На этом уровне умения маг может шагать на огромные расстояния или не давать другим это делать. Это сложное действие открывает ворота достаточного размера, чтобы сквозь них прошел один человек, один объект размером с человека, или несколько предметов помельче.

Чародей также становится способен при желании видеть несколько мест сразу. Каждый новый пейзаж смешивается с другими, создавая призрачное видение или наложение одной

перспективы на другую (что может затруднить попытки следить за происходящим: маг может четко видеть одну сцену за каждое свое очко Смекалки, после этого он напрашивается на сенсорную перегрузку и безумие).

Вплетая в заклинание другие Сферы, маг также может «пододвигать» вещи с расстояния, поднимать людей в воздух или удаленно манипулировать объектами.

******** Прорвать Пространство / Танцующие Тени

Действительно умелый волшебник способен прорывать в Гобелене ворота, предоставляя проход большим группам или объектам. Действительно успешный «разрыв» (10 и более успехов) может, по усмотрению Рассказчика, открыть постоянный проход.

Сместившись в несколько мест сразу, магус может принять обличье танцующих теней самого себя. Подобные штуки забавны, но они могут серьезно запутать самого заклинателя, если только он не разделит и свои мысли (Разум 1). Каждая «тень» ведет себя, как волшебник – «оригинал», если только он не вплетет в заклинание Жизнь 2, давая каждому из «себя» возможность двигаться независимо.

********* Изогнуть Местность / Замок на Многих Горах

Сжимая связи между местами или вещами, архимаг может растягивать, уменьшать или иным образом искажать субъекты своего заклинания. Масса остается той же, но пропорции в его руках становятся подобны маслу.

Могучее магическое деяние также может без вреда переместить несколько мест в одно без вреда. Подобная магия определенно идет вразрез с Божьим порядком, и наказание может быть сурово. Тем не менее, магус, который на такое способен, также может поднять свою Черту Восприятия выше смертных ограничений (смотрите Жизнь 3).

Энтропия: Оборот Судьбы и Удачи

Специализации: Рука Рока, Поцелуй Удачи, Разложение, Некромантия

Все сущее должно умереть. Мудрый маг понимает это. Вместо того чтобы трястись от страха перед смертью, он овладевает ее секретами и взбирается на Колесо Судьбы. Заклинания, которые дарует ему его отвага, известны под многими именами, но некоторые волшебники Совета совокупно именуют их «Энтропией» - Искусством Оборотов.

Чары Энтропии включают больше, чем смерть: умелый маг может изменить ход Судьбы (Fate, предопределение) или Удачи (Fortune, случай), обнаружить «слабые места» и оценить вероятные исходы текущих событий. Как и Сопряжение, эта сфера весьма эзотерична; объяснения теорий Энтропии выглядят, по меньшей мере, путаницей, а по большей – ересью. Для тех, кто страшится смерти, магия Энтропии кажется исходящей из самого Ада; даже те ее разделы, что воздействуют на Судьбу и Случай, выглядят как попытки узурпировать власть Бога. Соответственно, большинство христианских и исламских магов избегают этих Искусств и оставляет их чужакам – индуистам, язычникам и буддистам.

Несмотря на свою репутацию, заклинания Оборота более склонны влиять, чем разрушать. В игровых понятиях, непосредственное воздействие Энтропией не наносит вреда до четвертого уровня, после чего наносит обычный урон. Опосредованные *приложения* Энтропии – ускоренная болезнь, или рухнувшая стена – наносят обычный урон.

Искусство Оборотов оставляет на тех, кто его освоил, видимые отметины. Специалисты кажутся либо меланхоличными, либо необычайно хладнокровными. Некоторые окружены аурой смерти – Джором (Jhor, смотрите «Резонанс»), а другие кажутся необыкновенно везучими. Но даже у самых счастливых из них в сердце есть тени; персонажи с высоким значением Черты Осведомленности могут ощутить в этих магах темную сердцевину. Атропос, Обрезающая Нити, обжигает своим поцелуем, и все ее избранные носят ее клеймо.

***** Видение Пророка

Подмастерье с одного взгляда способен отметить течения Судьбы – слабые места, проклятья, благословения или общий поток событий. Он может предсказать бросок костей, найти старую рану или заметить прогнившую половицу. Эти озарения не точны, но они достаточно достоверны, чтобы на их основе планировать будущие действия.

****** Ласки Фортуны

Теперь подмастерье перестал смотреть и начал Поворачивать. Приложив немного усилий, он может влиять на результат броска костей, попасть по старой ране «случайным» ударом или направить кого-то, кто наступит на эту половицу. Это влияние скрытно, неявно, и события должны начать развиваться до того, как маг сотворит чары; кроме того, чем крупнее действие, тем больше нужно успехов. Тем не менее, умелый чародей несколькими мелкими заклятиями способен подтолкнуть ход дел себе на пользу.

******* Касание Дьявола

«Исправляя» Судьбу неодушевленного предмета, наш маг может истереть камень или сломать арбалет; или, наоборот, он может «задержать» разложение так, чтобы те же предметы

продержались значительно дольше. «Исправление» хрупких или сложных предметов – детская забава, но объекты прочные и надежные требуют много труда.

Как обычно, чем больше дело, тем труднее его сделать: заставить тетиву лопнуть легко, но заставить меч мгновенно изойти на ржавчину будет весьма сложно. По большей части, «Касание Дьявола» работает скрытно и небыстро; в этом мире очень мало что настолько хрупко или сложно, чтобы сломаться от одного – двух успехов.

******** Благословение / Проклятье

Теперь чародей Энтропии научился непосредственно влиять на живое и немертвое, помогая или причиняя вред. На этой ступени маг может причинить аггравированный физический урон, или сплести вокруг существа благословение либо проклятие. Могучим заклинанием он может иссушить поле, заставить руку человека отгнить или сделать лошадь «несчастливой». Действительно тяжелые проклятия могут продержаться не одно поколение!

********* Адвокат Дьявола

Самые эзотерические уровни владения Энтропией позволяют магу менять идеи. В конце концов, мысли рождаются и умирают, как и все прочие вещи; немного влияния может просто ускорить упадок или подъем какой-то концепции!

Чтобы воздействовать заклинанием на мысль, маг обращается к своему субъекту, либо высказывая какое-либо утверждение, либо оспаривая его. В сочетании с Чертой Логики эта тактика может быть особенно сокрушительна. Если зачарование сработает, субъект окажется зацикленным на идее, пока она не будет изменена сообразно целям чародея. Некоторые мысли могут привести к просветлению, другие – к безумию.

В игровых понятиях, этот Эффект требует для укоренения определенного количества успехов: мелкая прихоть потребует лишь одного-двух; желание – трех; убежденность – четырех или пяти, а навязчивая идея – пяти и более.

Силы: Искусство Бури

Специализации: Алхимия, Стихии (отдельная или все), Вооружения, Заклинание погоды

Маг, который берет в свои руки Природу, воистину могуч. Одно из самых ранних и основных Искусств, эта Сфера отражает власть над стихийными силами – ветром, звуком, электричеством, огнем, светом и тьмой.

Историческая заметка. Современным игрокам стоит помнить, что понятия кинетической энергии, гравитации, ускорения и, особенно, ядерной физики появятся лишь через несколько веков. Рассказчикам в этом сеттинге следует игнорировать любые попытки манипулировать подобными силами, кроме очевидных вещей вроде «По моей воле эта вещь падает вверх» или «она внезапно перестала двигаться».

Мистики, которые понимают Невидимый Мир, рассматривают Силы как еще одно Искусство Духа, применимое к элементалям и им подобным. Философы-ученые изолируют неодушевленные аспекты Творения и пытаются манипулировать ими с помощью своих боговдохновенных инструментов. В любом случае, эта Сфера влияет на силы земного разрушения; маги, которые специализируются на нанесении урона, изучают Силы. В игровых понятиях, заклинания, которые используют эту Сферу, добавляют один успех к сумме успехов на нанесение урона (смотрите Таблицу Урона и Длительности).

Силы, в качестве одного из так называемых «Искусств Узора», могут сочетаться с Основами (чтобы вызвать нечто из ничего) или с Жизнью либо Материей (чтобы изменить субстанцию). Сами по себе Силы позволяют воспринимать, изменять или манипулировать уже существующими природными феноменами. Чем выше квалификация мага, тем лучше его контроль: заклинание пятого уровня призывает то же самое пламя, что и заклинание третьего, но этого пламени намного больше. Действительно масштабные Эффекты требуют высокого уровня Сфер: заклинательница погоды может вызвать ветер с помощью Сил 3, но полноценный ураган потребует Сил 5.

Природе Сил противна скрытность; проявления Резонанса у тех, кто отмечен их могуществом, заметны даже для смертных. Огненная ведьма, ледяной волшебник, повелитель Четырех Ветров – эти чародеи проявляют свои склонности всем своим видом. Маги Сил склонны к темпераментности и напряженности, их часто окружают «шепоты» их Искусств (холодные сквозняки, или бьющее током прикосновение). Чтобы заклинание сработало, часто требуется образец соответствующей стихии – свеча, благовоние и так далее.

***** Взгляд Стихий

Волшебник, который наделен этой силой, способен ощущать потоки стихийных сил – ветров, электричества, воды etc. Он также может видеть в темноте (ощущая контуры тепла и холода) и слышать вещи, недоступные смертным (усиливая звуковые волны).

****** Дар Прометея

Теперь магус может управляться с вещами, которые ранее мог только видеть. Он еще не может по-настоящему призывать подобные элементы, но до некоторой степени способен манипулировать присутствующими Силами. Успешное заклинание может направить в другое место звуки шагов, изменить цвет объекта, заглушить речь или заставить пламя разгореться

либо приникнуть. Магус может создать мираж, укутать себя тенями или говорить голосом божества. Крупные силы – все, что крупнее ветра или костра – этому уровню неподвластны.

******* Касание Дракона

Общаясь со стихиями (и добавляя к своему заклинанию Основы 2), наш маг теперь может призывать стихии «из ничего», создавая ветры, огонь, кристаллы льда или другие внезапно проявляющиеся феномены.

Он также может превратить одну силу в другую, или переплести Узоры Жизни или Материи в стихийные. Огонь может преобразиться в лед, ветер – в звук, тьма – в свет. Если соединить эту Сферу с Жизнью или Материей, то скала может превратиться в воздух, плоть – в пламя, и пшеница – в молнию. Как и ранее, этот контроль ограничен, и теперь его охват примерно равен размеру небольшой хижины или менее.

******** Благословение Юпитера

Становятся возможны крупные действия. Наш магус может поджечь рощу, расплавить ледник или обратить в лед замок. Естественно, чем крупнее заклинание, тем сложнее и опаснее его творить. Действительно масштабные заклятья делают волшебника мишенью для могущественного Бичевания, и требуют для достижения большого количества успехов.

********* Повелитель Ураганов

Обладая почти неограниченной мощью, Магистр Сил призывает бури, насылает мгновенные морозы, сотрясает горы и поднимает в небо замки. Подобные вещи не даются легко – крупные заклинания нарушают циклы Творения, и это ведет к последующим катастрофам всевозможного рода. Кроме того, они часто зависят от текущего положения стихий. Вызвать мороз на святки проще, чем во время урожая. Заметка Рассказчику: после больших заклинаний встряхивайте все происходящее, чтобы показать связь между Силами и миром в целом.

Жизнь: Биение Сердца Сущего

Специализации: Трансформация, Исцеление, Улучшение, Сотворение

Нет магии более древней, чем тайны Жизни. Традиционно ассоциируемое с женщинами (власть которых над жизнью непонятна мужчинам), это Искусство касается исцеления, роста, изменения и приспособления живых существ – растений, людей, зверей, даже насекомых. (Концепции бактерий и генетики появятся позже; маги Ренессанса такими вещами не занимаются. Смотрите вкладку «Современная Медицина» в Главе VII). Жизнь, соответственно, есть обоюдоострый клинок; в мире, который зависит от воспроизводства и урожая, маг, который держит ключи жизни и смерти, действительно представляет собой пугающую фигуру.

Жизнь – владение богов - точнее, по традиции, богинь. Эта Сфера позволяет магу взять эту силу и придавать форму новым или уже присутствующим существам, исцеляя или раздирая их одним прикосновением (второй вариант наносит аггравированный урон). Все, что живет, принадлежит этому Искусству; если что-то можно вырастить, прирастить или отрастить заново, то оно относится к Жизни. Объекты, которые были живыми, но более не способны цвести – сухофрукты, срезанные волосы, древесина – относятся к Сфере Материи. Тем не менее, это Искусство необходимо, если вы хотите непосредственно воздействовать на живое (или немертвое) существо.

Так же, как Материя и Силы, Жизнь – Искусство Узора; соответственно, маг может смешивать Жизнь с другими стихиями, превращая огонь в мух, кожу – в камень, или, что является величайшей ересью, пустой воздух – в человека. Сама по себе Жизнь способна исцелять, ранить, изменять или ощущать все, что ей подвластно. Маг, который предан Жизни, выглядит более здоровым (а часто и более красивым), чем любой смертный. Его сродство следует за ним: когда рядом ведьма Жизни, растения расцветают, а болезни уходят. Ее заклинания требуют «расходных материалов», относящихся к жизни (семян, телесных жидкостей, кожи), и обычно оказываются очень прямолинейными.

***** Интуиция Целителя

Тренированным взглядом ведьма способна определять возраст, здоровье, пол и внешность всех живых существ поблизости.

****** Преобразить Простых Существ и Растения / Исцелить Себя

Растения, насекомые и другие беспозвоночные обладают простыми Узорами. Волшебница, которая освоил этот уровень, способна переплести эти Узоры, давая крабу новые ноги или дереву – новые ветви. Она еще не способна изменять подобных существ, но может «тасовать» их по своему усмотрению

Став одним целым со своим телом, магус также учится исцелять собственные раны и болезни, замедлять свое старение и «чинить» мелкие несовершенства.

******* Приспособление / Касание Повитухи / Малая Рука Бога

Теперь ведьма научилась приспосабливать собственное тело, создавая когти, жабры или любые другие желаемые изменения. Хотя она остается человеком, ее внешность и устройство тела теперь зависят от ее собственных решений. Кроме того, она научилась исцелять других существ так же, как она исцеляет себя.

Беря в свои руки Божественность, маг может изменять простые существа по своему желанию. Дерево можно вывернуть наизнанку; зерно – превратить в цветы. При «помощи» других Искусств она способна создавать подобные вещи из пыли или даже из пустого воздуха. Подобные создания не обладают интеллектом (если не добавить к заклинанию Искусства Разума), но рудиментарные инстинкты у них есть.

******** Обличье Зверя / Преобразить Больших Существ

Контроль над собой позволяет магу принимать облик животного примерно ее массы и размера; соответственно, оленем она стать может, но слоном – нет. Если животное обладает возможностями вроде полета или умения дышать под водой, то их нужно вплести в заклинание. На этом уровне данное заклятие связано с проблемами (смотрите «Смена Обличий»), но полезно.

Более крупные создания – львы, драконы, люди – теперь становятся глиной на колесе ведьмы; собаке можно прирастить крылья, мужчину превратить в женщину. Субъект все еще сохраняет свою основную природу, но его обличье можно изменить удивительным образом.

********* Совершенная Метаморфоза / Большая Рука Бога

Ведьма может принять любой облик, какой ей заблагорассудится (от бабочки до грифона). Единственные ограничения – ее удача и умение; все навыки, чары и разум остаются при ней.

Что еще важнее, наша магус теперь научилась создавать продвинутых существ из ничего или изменять их по своему усмотрению. Муравей становится человеком; вода – львом. Многие маги считают это Искусство богохульным – подобные силы должны принадлежать одному лишь Богу! – и Божество, похоже с этим утверждением согласно. Подобные преображения несовершенны: без Искусств Духа новое тело бездушно; без Разума оно неразумно. Подобные «творения» нужно создавать долго и поштучно, и они несут Резонанс своих прежних форм.

Материя: Искусство Ваятеля

Специализации: Алхимия, Придание формы, Призывание, Ковка, Трансмутация

Как Жизнь настроена на Женщину, так Материя часто принадлежит Мужчине – Строителю. Камень, дерево, металл – вещи, когда-то жившие или не жившие никогда, меняют свои формы в руках мастера Материи, который перерабатывает имеющиеся материалы или создает новые.

Заметка: некоторые материалы, вроде пластика или плутония, еще даже в теории не существуют, а тем более не выделены на практике. Другие, вроде стали и пороха, уже поняты, но все еще остаются вещами эзотерическими. Игрокам и Рассказчикам в игре по этому периоду следует избегать ссылок на современные материалы и не допускать заклинаний, которые пытаются использовать подобные материалы.

Хотя Материя служит краеугольным камнем философии Дедалеанцев, ее практикуют и многие мистики. Пока ученые закладывают фундамент для будущей периодической таблицы элементов, маги добиваются нужного им от духов земли, металла и воды, или переплетать заново нити, которые связывают эти элементы. В сочетании с другими Искусствами Узора, эта Сфера позволяет магу превратить воздух в металл, плоть – в грязь или электричество – в воду. Невозможно? Не для мага! Для того, кто понимает суть материи, все ее виды – глина.

Маг Материи в душе – ремесленник; его черты кажутся суровыми, а его манеры – резкими. Все, чем он владеет, демонстрирует отличное качество работы, но он презирает простое богатство. Его Искусства проявляют сходное внимание к деталям: дистилляция, скульптура, дизайн и конструирование – таковы ритуалы *Ars Materia*, и техничность много важнее силы.

***** Взгляд Ваятеля

Как хороший ремесленник, подмастерье учится различать структуры и материалы, как скрытые, так и очевидные. Можно со сверхъестественной точностью видеть переплетающиеся узоры, замечать потайные ящики, анализировать материалы и отмечать несовершенные элементы.

****** Простая Трансмутация

Опытный магус может преобразить одну простую субстанцию в другую, при этом не меняя ее основную форму или природу (чтобы превратить нечто твердое в жидкое или газообразное, нужна Материя 3). Свинец можно обратить в золото, камень – в хлеб. Чем радикальнее преображение, тем больше успехов нужно игроку: превратить пиво в воду просто (один успех), превратить камень в витраж – нет (три и более успеха). Действительно большие трансформации требуют сообразно большого количества успехов.

С помощью Искусств Основ мастеровой может призвать простые объекты или субстанции «из ниоткуда»; с помощью других Искусств Узора он способен превращать другие материалы или силы в твердую материю. Чем больше или сложнее материал, тем труднее его создать или изменить, а сложные субстанции или машины на этом уровне недоступны. Независимо от того, какой именно материал задействован, трансформация не затрагивает его массу и структуру. Превратить кружку пива в каменную стену нельзя – пока.

******* Касание Ремесленника

Теперь мастер простирает свои руки на придание формы. На этом уровне он может изменять массу, структуру или измерения объекта. Камень может плавиться, бумага – испаряться. Подобные изменения не сохраняются навсегда (смотрите Таблицу Повреждения и Длительности), но времени их действия обычно хватает, чтобы сделать все, что было нужно.

Если маг находит удовольствие в ваянии, то теперь он может менять форму твердых предметов голыми руками. Подобные изменения остаются насовсем; подобным образом ремесленник может с минимальными усилиями создавать броню, чинить сломанные предметы или раскапывать развалины.

******** Комплексная Трансмутация

Мастер ремесла может призывать сложные вещи, или создавать редкостные причудливые материалы; либо же превращать Силы, Жизнь или другие исходные материалы в сложные предметы или субстанцию. Можно делать пирожки из воздуха; из несовершенных материалов можно выделять алхимически совершенные: Орихалк (Истинное Золото), Лунаргент (Истинное Серебро) etc.; живую кошку можно «перековать» в механическую игрушку. Этой же магией можно создавать, изменять или преображать сложные органические творения вроде жареных цыплят и кожаного снаряжения, а любую неорганическую субстанцию можно делать почти неразрушимой. Как и обычно, чем крупнее дело, тем сложнее его сделать.

***** Atomi Distringere

Принцип «рассеянных атомов» позволяет магу преображать материю в нечто странное и неестественное. Можно менять плотность, вес, точки кипения и коэффициенты трения, создавая броню толщиной в бумагу, боеприпасы, которые проскальзывают сквозь стальной лист или топливо, которое будет гореть вечно. Можно зачаровать два материала так, чтобы они вообще не могли взаимодействовать друг с другом, колдовством заставив воду течь сквозь камень, или конские подковы – не касаться земли.

Разум: Сон Жизни

Специализации: Грезы, Эмпатия, Иллюзии, Астральные Путешествия, Коммуникация

Что есть магус без воли? Звери и духи могут думать, но лишь люди обладают острым интеллектом, воображением и волей, чтобы Пробудиться по-настоящему. Соответственно, Разум служит краеугольным камнем всей магии – он является возвышенной вершиной над корнями Искусства.

О да, она весьма возвышенна, эта вершина! Мастер Разума говорит без слов, подчиняет находящихся рядом людей и даже оставляет тело, чтобы странствовать в Иных Мирах. Искусства Разума включают влияние на эмоции, чтение души, формирование мыслей и иллюзии. Магия мыслей чрезвычайно скрытнав; многие заклинания Разума срабатывают незаметно для чужаков. Соответственно, Искусства Разума часто случайны при сотворении Эффекта: легко сотворить, легко не заметить.

Подобные скрытные Искусства редко причиняют прямой урон. Искусства Разума причиняют на один успех меньше урона, чем обычно (смотрите Таблицу Повреждения и Расстояния), но они едут в колесницах мысли и слова. В игровых понятиях, хороший Социальный или Ментальный бросок позволяет полностью скрыть Эффект Разума – очень кстати, если в воздухе витает интрига!

Мастерство Разума требует изучения и дисциплины; мастер воли кажется рассеянным, но на поверку оказывается очень внимательным. Он часто говорит загадками и завершает за людей их слова. Ментальные заклинания скользят на волнах логики, грез, концентрации и чар.

***** Третий Глаз / Лабиринт Совершенного Спокойствия

Открывая свой «внутренний глаз», чародей распространяет свое восприятие на необычайную глубину. При успешном броске он сможет почувствовать сильные эмоции, будь то связанные с личностью, местом или вещью.

Кроме того, с самого начала своего обучения маг осваивает искусство защиты собственного разума от нежелательных отвлекающих факторов. Успешный бросок создает лабиринт или стену, чтобы противостоять подобным вмешательствам. В то же время, он сохраняет достаточно самоконтроля, чтобы думать о нескольких вещах одновременно.

****** Прочитать по Бамбуковой Циновке / Пульс Эмоций

Мысли других людей становятся ясными, как узор из тростника. Магус открывает себя для эмоций и способен целиком считывать чужие мысли, если разум их хозяина не защищен.

Приложив некоторое усилие, он также способен отправлять короткие, но мощные образы – сообщения в одно слово вроде «Помоги!», или менее заметные эмоции вроде печали или радости. Если к нему присоединяется другой маг Разума, то они способны опустить свои щиты и читать мысли друг друга.

Эти щиты теперь обретают новые силы: магус способен замаскировать свою ауру или создать «маску» ложных впечатлений, чтобы одурачивать других волшебников.

******* Ментальный Мост / Иллюзии / Хождение Среди Грез

Теперь маг может влезать в чужой разум. Отправляя сложные впечатления, чародей способен одурачить чувства жертвы, говорить в ее разуме или обратить против нее ее же эмоции.

Подобное же заклинание позволяет магу входить в чьи-нибудь сны, или посещать саму Грезу, покидая при этом собственное спящее тело. Оба варианта требуют концентрации и делают мага уязвимым для нападения.

******** Кража души / Астральное Путешествие

С помощью ужасающих чар маг теперь может захватывать контроль над телом и разумом другого. Он движет телом жертвы, и его мысли изгоняют ее собственные. Посредством более «мягкого» воздействия он может проникнуть в ее психику, принося в нее безумие или меняя воспоминания. Когда действие заклятья окончится, жертва может восстановиться – но к этому времени и ее разум, и ее репутация могут оказаться разрушенными.

Что касается более гуманных вещей, то теперь маг может выходить из своего медитирующего тела и путешествовать по Астральным Пределам (смотрите Главы III и VII, а так же «Иномировые Путешествия»). На каждый успех, набранный игроком, волшебник может путешествовать по одному ходу.

********* Новая Душа / Нефритовый Лотос / Развязывание

Богомерзкие тайны позволяют магу вторгаться в чужую душу – или создавать новые. Овладев тайной «Новой Души», волшебник изменяет личность своей жертвы (ее Черту Натуры) и ее воспоминания, делая ее своим творением. В отличие от других форм доминирования, эффект этой со временем не исчезает.

Нефритовым Лотосом называется Искусство создания нового разума. Мастер может сотворить подлинно сознательную мысль в безмозглом теле, поменять местами уже существующие умы или развить имеющийся разум до масштабов гения (поднимая Черты Интеллекта или Смекалки до 5 и более), хотя это не лишено риска (смотрите «Постоянные Изменения»). Высвобождая свой разум из своего тела, мастер также способен парить в Астральных Пределах неделями кряду.

Основы: Пятая Сущность

Специализации: Направление (Channeling), Осушение Квинтэссении, Зачарование

Прежде, чем была форма, была Божественная Сущность. Обретя форму по приказу Господа, эта «Квинтэссенция» вплелась в Узоры. Эта Пятая Сущность все еще бурлит под вялой поверхностью Творения. Ее призывают сильные эмоции, ее окрашивает Резонанс, а магия дает ей крылья.

Заклинатель Основ направляет Квинтэссенцию и придает ей формы сообразно своим нуждам. Хотя этот талант более ограничен, чем другие Искусства, этот талант служит краеугольным камнем магического творения. Чтобы создать объект или силу «из ниоткуда», магус должен влить Квинтэссенцию в Узор. Умелый заклинатель способен перекачивать энергию из одного Узора в другой, наделяя одни объекты мистической сущностью, а другие – обращая в прах.

Некоторые источники Квинтэссенции легче, чем остальные. «Сырая» Квинтэссенция собирается в Тассе и других материальных Узорах; «свободная» Квинтэссенция течет в Крэях, Пробужденных Даэмонах и знаменательных событиях. Обладая достаточным навыком, магус может черпать энергию обеих видов и вытягивать ее где угодно и откуда угодно.

Мастеров Квинтэссенции выдает сияние силы: некоторые лучатся золотым светом, а другие мерцают, подобно полночным солнцам. Основы создают безошибочное ощущение присутствия; будучи направлены молитвой, алхимией или другим плетением, они порождают сияние или вызывают «ведьмины следы», ощутить которые могут даже смертные.

***** Следы / Восстановление

Для подмастерья Пятая Сущность проявляет себя как узоры сил. Некоторым видны светящиеся нити Божьего творения, другим слышна Музыка Сфер. В любом случае, маг ощущает потоки Квинтэссенции и может ощутить «вкус» Резонанса этой энергии. Тасс, Крэи и существа, которые излучают могущество Основ, становятся отлично заметными.

Умение видеть поток – первый шаг к тому, чтобы его контролировать. Хотя поглощать Квинтэссенцию с помощью Дополнения Даэмона (смотрите Главу IV), магус с Основами 1 способен поглощать Квинтэссенцию в объеме большем, чем его значение этой Черты. На каждый успех в броске Арете (сложность 4, один бросок на источник) он может запасать в своем Узоре по одной дополнительной точке Квинтэссенции.

****** Соткать Идеал / Искра Творения

У каждой вещи в этом несовершенном мире имеется совершенное «отражение». Умелый заклинатель на этом уровне способен создать платонический идеал – совершенный предмет, состоящий из одной Квинтэссенции. Сплетя для этого идеала формы при помощи какого-то из Искусств Узора, он может призвать в материальный мир несовершенное отражение этого идеала. Если кратко, он способен создать нечто там, где раньше не было ничего (смотрите «Трансформацию»).

******* Направить Квинтэссенцию

Становясь живым «перегонным кубом», магус способенвыделить «свободную» Квинтэссенцию из Тасса, «взболтать» ее внутри живой цели (причиняя обычный урон), или переносить ее между «материальными» узорами вроде людей и вещей. Соответственно, он может заколдовать метлу, или выделить Изначальную Силу из Тасса, или подпитать ритуал бесконецным источником Квинтэссенции. Любой из этих вариантов требует легкодоступного источника Квинтэссенции (Крэй, Тасс, Даэмон мага); для того, чтобы вытягивать жизненную силу из других объектов, требуется следующий уровень…

******** Осушить Узор

Теперь магус учится перемещать Пятую Сущность в неодушевленных предметах. С помощью этого искусства он может заставить объект пылать силой или, наоборот, исчезнуть, превратившись в ничто. Первое из двух заклинаний усиливает предмет, создавая клинки, неспособные ломаться, или дерево, неспособное гореть; второе поглозает цель. Ослабленный объект получает урон, пока не распадается; чтобы разрушить большую или прочную цель, требуется много усилий, но подобными же силами можно уничтожить много предметов помельче.

Кроме того, высасывая Квинтэссенцию подобным образом, маг может подпитывать своего Даэмона где угодно в материальном мире. Медитация все еще необходима, но без Крэя можно обойтись.

********* Живая Оболочка / Глоток Жизни

Мастер может обратить тот же эффект против духов, живых существ или немертвых созданий. Урон аггравированный, и его можно поглотить только магическими средствами (контрмагия, Стойкость вампиров, мистическая регенерация). Духи вместо Здоровья теряют Силу. Если урон сразит жертву, она буквально перестанет существовать.

Делая мистический глоток, магус также может мгновенно подпитывать собственного Даэмона, вытягивая чужую жизненную силу в собственное тело (урон нормальный, не аггравированный; каждый успех приносит одно очко Квинтэссенции и наносит цели урон на один уровень здоровья). Это недоброе заклинание, но иногда оно может быть необходимо.

Дух: Дыхание Богов

Специализации: Хождение в тень, Переговоры с духами, Одержимость, Фетиши, Некромантия

Ни один магус не сомневается в существовании Невидимого Мира. В более поздние времена некоторые маги попытаются переосмыслить Иные Миры как «альтернативные измерения». В эту эпоху, однако, все чародеи веруют – хотя они по-разному формулируют свои верования. Маги упорядоченных религий страшатся призраков, демонов и небожителей, которые населяют этот полу-мир, но первобытные мистики предпочитают душу плоти. Некоторые видят Иные Миры как прихожие Небес и Ада; другие смотрят на них, как на дыхание Творения.

Искусства Духа весьма эклектичны; искусный шаман способен ориентироваться в Туманах, торговаться с духами, открывать ворота и создавать эфемерные инструменты. На взгляд христиан и мусульман, Искусства Духа – это чернокнижие; в него иногда можно впадать, но с ним никогда нельзя мириться. Шаманы, ведьмы и маги Дальнего Востока, напротив, считают подобные Искусства необходимыми для выживания. Наш мир – наследие призраков.

Поскольку подобные плетения наводит мосты между мирами, большинство чар Духа использует в качестве сложности значение местного показателя Барьера, а не обычное число, соответствующее уровню заклинания. Мистики духа живут в полу-мире между плотью и эфемерой; они говорят с пустым воздухом и видят то, чего не видит никто другой. За ними повсюду следуют зловещие «ведьмины следы». Искусства шаманизма часто включают мучительные испытания – посты, жервоприношения и издевательства над самим собой; это дополнительно способствует предрассудкам о «черной магии».

(Детали касательно Иных Миров смотрите в Главах III и VII, примеры духов – в Приложении; заклинания фетишей, одержимости и хождения в тень – в разделе «Как Ты Это Делаешь?»).

***** Ощутить Невидимый Мир

Настроившись на тень, шаман может видеть сквозь Барьер, читать ауры и отмечать касания духов на фетишах, одержимых и прочем. Получаемые видения зависят от склонностей мага: скептический гуманист увидит сложные астральные узоры, шаман – сердце природы, некромант – Нижний Мир.

****** Коснуться Призраков / Сдвинуть Барьер

На краткий момент (один – два хода) маг может двигать, бить или ласкать нечто, находящееся в Умбре; приложив некоторое усилие, он может позвать через Барьер, привлекая ближайших духов. Приложив *большое* усилие, он может уставиться в небо и дотянуться взором до Пустоты.

Хотя Барьер все еще сдерживает его, шаман может утончать или утолщать его по своему усмотрению. На каждый успех он снижает сложность местного Барьера на 1 на срок в 1 ход. Как бы он ни старался, однако, он не сможет снизить барьер ниже 1 или поднять выше 10.

******* Хождение в тень / Пробуждение духов

Сбросив смертную мишуру, магус шагает в Пенумбру. Его тело и имущество становятся эфемерами, но сияют живым светом. Шаман должен проходить барьер налегке: одежда или громоздкое снаряжение увеличивают на 1 и сложность, и необходимое количество успехов, а действительно крупные вещи вообще нельзя пронести на ту сторону. Его Искусства, однако, позволят ему «создавать» эфемерные инструменты и оружие, если у него хватает умений, чтобы создавать их нормальным образом. Подобные предметы сохраняются на одну историю, а затем исчезают.

Громким криком магус может пробудить спящих Обитателей Умбры или, наоборот, убаюкать их. Как известно шаманам, духи есть во *всем*; предмет, «обитатель» которого был разбужен, действует в материальном мире, и на духовном плане, и обладает сродством со своим «владельцем», которого не может быть у «спящего» предмета. Убаюкав духа, тот же маг способен заставить фетиш *временно* утратить силу.

******** Прорвать Барьер / Связать Духов

Прорывая в барьере брешь, шаман открывает дорогу своим друзьям; сходное заклинание воздвигает между двумя мирами стену. Каждый успех на час повышает или снижает сложность Барьера на 1. В отличие от более слабых заклятий, эти чары способны полностью снять Барьер, или же сделать его толстым до непроходимости.

Привязывая дух к объекту или личности, маг может создать фетиш или спровоцировать одержимость; обратным действием он может высвободить духа, попавшего в ловушку или захватившего власть над чужим телом (смотрите «Одержимость» и «Экзорцизм»).

********* Создать Эфемеру / Хождение в Пустоту

Узурпируя Божественное право, мастер Духа может создавать новые Реальности, возобновлять Черту Силы у духа, наделять пустое тело душой или даже разрушать Даэмона мага. Это заклинание, Гилгул, *всегда* тщетно, и оно оставляет на заклинателе видимую всем магам отметину. Никто не станет ему доверять, а многие будут считать врагом.

Шаман, настроенный менее воинственно, становится способен оставлять Землю и странствовать по Пустоте. Защищенный от агрессивной окружающей среды (но не от ее агрессивных обитателей), он буквально шагает в Небеса и за их пределы.

Время: Мгновение глаза Господа

Специализации: Восприятие, Контроль Времени, Пророчество

Рассвет, закат, посевная, урожай, рождение, смерть, непрерывное движение в направлении Страшного Суда и вечности. Неужели так и должно быть? Кое-кто говорит «нет».

Эзотерические доктрины утверждают, что время есть иллюзия. Подобная ересь не достигает христианских берегов, но как предмет изучения она очень соблазнительна. Согласно безумным провидцам Востока, время есть иллюзия, которую мы сами выбираем. Когда вы освободите себя от всей мирской лжи, время отступает, и бессмертие – мечта каждого мага – становится реальностью.

За немногими исключениями, в этом мире нет часов. Солнечные циферблаты, смена восходов и заходов солнца и даже редкие машины измеряют время приблизительно, но точность до минуты очень редка. «Скоро» и «давно» - понятия относительные; немного постаравшись, их не так уж сложно ускорить или замедлить. Сама возможность путешествия во времени остается загадкой: возможно ли оно? Большинство магов утверждает, что нет, но существует достаточно легенд, чтобы оправдать сомнения…

Хотя подобная магия остается загадкой для обычного мага, мастер Времени смотрит на мир глазами новорожденного. Его манеры странны, он путает прошлое, настоящее и будущее время, а его взгляд устремлен вдаль – но его Искусства ошеломляют волшебника, который привык думать о времени как о простом поступательном движении вперед.

***** Часы Шепота

Прежде, чем вы сможете уклоняться от времени, вам нужно его осознать. Подмастерье приобретает обостренное чувство времени. Другие осознают часы; он знает минуты и даже секунды. Приложив минимальное усилие, он способен измерять относительное время – время, проведенное в землях фей, в Реальностях Горизонта, чужих землях etc.. Магус также отмечает флуктуации времени – «волны» вызванные Искусствами Времени, темпоральными разрывами или Иномировыми движениями. Как волны на поверхности пруда, подобные события видны его взору.

****** Пророчество и Взгляд в Прошлое

Пророчество – величайший дар Искусств Времени. Хотя взгляд в будущее и неточен, он позволяет магу спланировать свой следующий ход (смотрите «Пророчество и Взгляд в прошлое»).

Таким же образом маг учится заглядывать в прошлое. Сосредоточившись на предмете, личности или месте, он может уловить проблески переживаний своего субъекта. Чтобы это сделать, часто требуется много труда (и много успехов), но предоставляет кусочки полезных сведений. Само по себе это Искусство позволяет получить видение только относительно окружения мага; в сочетании со Связями 2, оно может смотреть вдаль; с Материей 2 оно позволяет проследить историю предмета, а с Жизнью 2 и Разумом 3 оно дает возможность видеть прошлое чужими глазами.

Этот уровень также позволяет магу «сгущать» время вокруг себя, затрудняя воздействия со стороны любого другого волшебника (по сути, контрмагия Времени).

******* Вращение Колеса

Теперь маг учится повелевать самим временем, ускоряя или замедляя его по своему усмотрению. Этот секрет позволяет чародею ускорять собственные действия (что дает ему одно дополнительное действие за каждый успех после второго: два действия на три успеха, три – на четыре), ускорить или замедлить другого, или сковать время вокруг предмета либо места, пока в остальном мире оно продолжает течь. Земли фей, где один день может пройти за год, печально известны подобными штуками. При использовании в наступательных целях, заклинания «Вращения Колеса» должны попасть в цель прежде, чем они сработают; зачаровать конкретное место легче, хотя его диаметр будет не больше 10 футов.

******** Бесконечный Миг

Могущественный провидец способен в буквальном смысле остановить время: стрела может замереть в полете, а капля воды – повиснуть. В сочетании с Энтропией 3, это заклинание можно «привязать» к конкретному обстоятельству (поцелуй принца, падение дерева); в сочетании с другими Сферами, оно позволит «подвесить» эффекты этих Сфер до тех пор, пока не истечет заклинание Времени; если же привязать его к предмету с помощью Материи 2, то, пока чары не истают, с объектом не произойдет никаких изменений.

********* Натянуть Лук Шивы

Архимаг способен перемещать предметы или людей из одной «точки во времени» в другую; выходить за пределы времени, видя мир как скопище статуй; или же «протягивать» сквозь время себя самого. Таинственные посетители «Грезы», возможно, предвидели высадку белых поселенцев, пересекали весь мир и проходили в будущее, не тратя на это ни мгновения.

В игровых понятиях, сам маг может «уклоняться» от времени и выходить за его пределы; каждый предмет или человек, которого он касается, уменьшает количество его успехов на 1. Смотрите соотношение успехов и протяженностей в Таблице Продолжительности Времени. Попытки путешествовать через большие отрезки времени невероятно опасны: в бездне между мгновениями таятся духи, а ход истории (война, бедствия etc.) могут изменить мир вокруг мага таким образом, какой он и близко не полагал возможным.

Как Ты Это Делаешь?

Ты можешь петь горькую храмовую песню

Ты можешь быть звуком, или бить в гонг

Ты можешь следить за узорами в небе

Ты можешь лететь верхом на ангелах

Я разбужу тебя

- Elysian Fields, «Anything You Like»

Магия не имеет границ. Вы не привязаны к «списку заклинаний», а создаете Эффекты, которые вам нужны, по мере того, как они вам понадобятся. Однако существуют некоторые «классические действия», которые покрывают большую часть того Плетения, что будут творить ваши маги. Когда вы увидите, как работают они, то сможете изменять этот процесс по мере необходимости. Примеры рабочих версий смотрите в разделе «Упаковка Заклинаний». Для быстрого получения информации просматривайте таблицу Типичных Действий.

Призывание, Смена Облика и Трансформация

Вы хотите обратить принца в лягушку, заставить вашу ведьму отрастить когти, превратить стол в дым или вызвать бурю, просто насвистывая? В основе всех этих классических заклинаний лежит одна и та же игровая механика. Соединяя две – три Сферы нужных уровней, ваш маг может превратить одну вещь в другую, изменить ее или создать ее из ничего.

Процесс прост:

- Проверьше Уровни Сфер или Таблицу Магических Действий, чтобы посмотреть, что вы можете и какие Сферы вам нужны.

- Определите, случайно или тщетно ваше заклинание, и насколько оно драматично. Результат даст вам сложность броска.

- Сделайте бросок. Чем мощнее изменение или призыв, тем больше успехов вам нужно, чтобы совершить действие. Не забывайте описывать, что делает ваш маг, чтобы происходили нужные ему вещи.

Чтобы превратить одну вещь в другую, сочетайте соответствующие Сферы. Создание чего-то из ничего требует соответствующей Сферы + Основ 2. Например, чтобы превратить одно живое существо в другое (или изменить строение его тела), нужна лишь одна Сфера – Жизни. Если вам нужно превратить его во что-то неживое – скажем, в камень – вам потребуется Жизнь + Материя. Если вы хотите создать его «с нуля», вам потребуются несколько Сфер: как минимум Жизнь, Разум и Основы 2, а если вы хотите дать ему что-то наподобие души, то и Дух. С силами стихий и материальными объектами процесс примерно тот же: превращение камня в плоть потребует Материи (камень) + Жизни (плоть); если вы хотите сделать кого-то из огня, вам понадобятся Силы (огонь) + Жизнь (тело). Если вы хотите призвать камень или огонь из ниоткуда, вам нужны либо Материя + Основы 2, либо Силы + Основы 2.

Как правило, нечто, созданное из ничего или трансформированное из чего-то еще, со временем исчезнет или вернется в свою изначальную форму, если только оно не было создано «насовсем» (смотрите «Расстояние, Урон и Длительность»). Поэтому Искусники и прочие ремесленники и трудятся над своими созданиями так тщательно. Плохо сделанная машина быстро развалится на кусочки или рассыплется в пыль, а хорошо сработанная прослужит не один год.

Смена Обличий

Преображенный объект естественным образом сохраняет часть Резонанса от того, чем он был раньше. Человек, созданный из огня, неизбежно будет иметь очень взрывоопасный темперамент, а каменный стол, превращенный в стеклянный, будет необыкновенно прочен. Для магии этой эпохи основополагающим фактом является то, что у всякой вещи есть сущность, которую нельзя изменить. Человек, превращенный в жабу, в душе все равно останется человеком: он мыслит человеческими категориями, и в его глазах видна сверхъестественная человечность, даже если он останется лягушкой навсегда. Эта сохраняющаяся сущность проявляется в рассказывании и отыгрыше, а не в системах, и может прийтись очень кстати, если Рассказчик пытается создать определенное настроение: *«В этой жабе есть что-то такое… что-то не совсем правильное»*. С другой стороны, это правило работает в оба конца: вещи склонны трансформироваться в вещи, на них похожие. Если человек превратился в жабу, то, возможно, он с самого начала был на нее чем-то похож…

Когда кто-то оказывается в непривычном для себя обличье, ему нужно время, чтобы к нему привыкнуть. То же относится к животному, которое становится человеком. Чем более радикальна разница между обличьями животных, тем дольше потребуется, чтобы познакомиться с его возможностями. Если Алебастр Белый станет конем, у него уйдет не меньше дня, чтобы научиться скакать галопом; если он станет обезьяной, то может адаптироваться довольно быстро.

При использовании «примитивной» смены обличья (Жизнь 4) также существует опасность «потеряться» в новой форме. Если Алебастр не будет осторожен, он сам начнет считать себя конем! На каждый день, проведенный в форме животного, человек должен тратить очко Силы воли; если у Алебастра кончится Сила воли, он забудет о своей человечности и останется зверем, пока кто-нибудь не напомнит ему о его истинной природе. Чтобы обойти оба этих осложнения, маг – «оборотень» может потратить два очка опыта и «выкупить» себе альтернативную форму. За эти два очка Алебастр может безо всяких проблем превращаться в коня и делать, что захочет, и так долго, как захочет.

Жизнь 5 позволяет магу превращаться в зверя без каких-либо осложнений, однако людям, которых он превращает, все еще нужно сохранять голову на плечах, иначе они рискуют остаться зверями во всех смыслах.

Постоянные Изменения

Как правило, магу нужно от четырех до шести успехов, чтобы изменить себя насовсем, или 8 – 10, чтобы таким же образом изменить другого. Даже после этого магию сможет отменить сам заклинатель или кто-то еще со знанием Жизни. Подобная могущественная магия открывает Истинный Облик субъекта. Как правило, в заклинание смены облика вплетается «ключ»: если происходит конкретное событие (принц целует лягушку, герой раскаивается в своей похоти), то заклинание немедленно рассеивается и субъект возвращается в Истинную Форму. Творения Божьи сработаны прочнее, чем творения магии.

Маг, который превращается в животное, должен тратить Силу воли, чтобы сохранить в целости свой ум (смотрите выше). Если у него получается, он может оставаться в этой форме, пока захочет. Другие «улучшения», однако, взимают свою плату: необычные дополнения вроде крыльев, когтей и усиленных Атрибутов добавляют в Запас мага постоянные очки Бича (смотрите детали в разделе «Вечное Бичевание»). Менее значимые магические изменения, вроде тех, что поднимают Атрибуты персонажа в пределах человеческого максимума, нужно покупать за очки опыта. В данном случае они стоят половину нормальной цены в опыте (смотрите «Расход Опыта»). Если эта «цена» не уплачена, субъект начинает страдать от гниения, напоминающего проказу, и теряет по одному уровню здоровья в день, пока не выплатит цену или не умрет. Это

касается только живых (или немертвых) существ, а так же духов. Материальные объекты можно перерабатывать без ограничений и цены.

Магические Устройства, Фетиши и Талисманы

(Смотрите также Дополнение: Магическое Сокровище, Глава IV, и «Магические Инструменты» в Приложении).

Повсеместная услада магов-мастеровых, хорошо сработанное сокровище несет в себе дух гения. Пока остальные чародеи творят непостоянные заклинания, мастер запечатывает свое Искусств внутри предмета силы. Луиза Мазарин де ла Форж терпением и уверенной рукой придает форму своим сокровищам. Ее усилия производят Устройства или Талисманы, которые может использовать кто угодно с мистическим умением.

Талисманы

В давно минувшие года мистические вещи встречались повсеместно – ну, если верить мифам. Если учесть, сколько труда нужно на создание Талисмана, то утверждение кажется сомнительным. В понятиях истории, маг должен подготовить сокровище, приложить к нему свою волю и вложить в предмет часть его собственной сущности.

В понятиях системы, он создает сокровище (возможно, с помощью Черт Ремесел, Траволечения или Науки), и использует магию Основ 4, чтобы влить в объект 10 очков Квинтэссенции. Далее она накладывает на него необходимые чары, делает бросок своего Арете (сложность равна уровню Дополнения Талисмана + 3) и тратит очко Силы воли. На каждый уровень Дополнений уходит примерно одна неделя зачарования: Талисман на пять точек потребует на наложение чар пять недель, в дополнение ко времени на изготовление самого предмета.

В более поздние времена создание Талисманов станет магией тщетной (вульгарной) и будет требовать жертвы в виде очка постоянной Силы воли; в эту волшебную эпоху, однако, процесс является обыденным и требует траты временной Силы воли, а не постоянной.

Талисманы, рассчитанные на одно применение – зелья, припарки или стрелы – создавать легче. Маг с подходящими Сферами просто изготавливает предмет, накладывает заклинание и тратит очко Силы воли. Процесс тратит меньше времени – день на уровень – и требует Основ 2, а не 4. Талисман срабатывает один раз, после чего ломается, рассеивается или рассыпается в прах.

Фетиши

Прибегая к помощи духов, шаман вроде Шагающего Ястреба вкладывает в «безжизненный» объект мистическую силу. Это требует Духа 4, активного отыгрыша роли и примерно 10 успехов грубым счетом, из расчета один бросок за час игрового времени. Создание Фетишей происходит со сложностью 7 и часто является обыденным, но для европейцев кажется дьяволопоклонничеством.

Устройства

Подлинное умение Луизы лежит в *Machinae* – Машинах, или Устройствах, созданных руками Просветленного. Чтобы построить такую Машину, она использует свои выдающиеся умения, чтобы представить и спланировать ее устройство, сконструировать ее и вложить в нее свой гений. Первая часть требует умения – нескольких точек в Ремеслах, Науке и Изобретениях, плюс много рабочего времени и материалов. Вторая длится по одному месяцу на точку в показателе Дополнения (и включает большое количество неудачных попыток, бешенства и швыряния недоделанным Устройством в стену); заключительный шаг требует «сотворения заклинания» посредством Устройства – чего-то, что требует нужных Сфер. Если все пройдет хорошо,

завершающий бросок Арете (сложность 4 + показатель Дополнения) доводит Устройство до совершенства. Силы воли и Основ не требуется, хотя алхимики все равно часто подпитывают свои создания Квинтэссенцией.

Неважно, что именно пытается сделать ваш чародей: провал обрывает весь процесс, заставляет мастера вернуться к чертежной доске и часто сопровождается мерзкого свойства отдачей. Для Талисманов провалы часто оканчиваются ожогами или явлением духов; провал Фетиша выпускает разгневанного Ива; провал Устройства обычно ломает сам предмет, обжигает мага или разрушает всю мастерскую, смотря по тому, что и как делалось. Профессия Луизы опасна, но она стоит того, чтобы ей заниматься… и она оставляет следы, по которым пройдут другие.

Некромантия

Это самое ужасающее из Черных Искусств повелевает самой смерти следовать надобностям чародея. Хотя некоторые шаманы практикуют «мягкую» магию смерти – призывание умерших родственников, месть за убитых друзей или упокоение призраков, - большинство культур страшится некромантов. Он не просто якшается со смертью, но делает ее своим союзником. Учитывая, насколько близки Жизнь и Смерть в мире Темной Фантастики, Жнец любит делать других своими должниками.

В игровых понятиях, некромант может специализироваться на следующих вещах.

Призывание призраков вызывает духи умерших. Более детально описанное в разделе «Призывание и Обереги», это Искусство – хороший способ завоевать расположение призрака (если вы дадите ему что-то, что он хочет) или войти в его личный список засранцев (если вы гоняете его приказами, как мальчика на побегушках).

Оживление (Reanimation) наделяет мертвую плоть подобием жизни. Смеющиеся черепа, призрачные руки, даже ходячие покойники – эти кошмарные вещи легко доступны. Оживление мертвой ткани требует Жизни 2 / Основ 2; манипулирование голыми костями требует Материи 2 / Основ 2. Чародеи, склонные к садизму, запирают в этих «игрушках» призраков, дополняя заклинание Эффектом Духа 4. Простые «образцы» оживить легко (один-два успеха); чем больше и сложнее «подпорка», тем больше успехов вам потребуется (три для конечности или головы, четыре для нескольких конечностей, пять для всего тела). Ходячие мертвые объекты продолжают гнить и через несколько дней разваливаются на куски, если добавочное заклинание Энтропии 3 или Времени 3 не задерживает разложение.

Некросинтез направляет силу Ада в живую плоть: Энтропия 4 / Жизнь 3 запускает поток энергии смерти сквозь живой Узор, иссушая плоть или вызывая магическую проказу. Урон от такой атаки – аггравированный, он соответствует Таблице Повреждений и Длительности. Живое существо, которое убили подобным образом, распадается в отвратительную гниющую массу, мертвое навечно; вернуться, однако, может его жаждущий мести призрак.

Искусства Некромантии вызывают Джор (смотрите «Бич» и пример Каспара Алхимика). Что еще хуже, они делают мага мишенью для всевозможных охотников на ведьм, призраков и магов – соперников. Даже мистики смерти вроде Чакраванти с отвращением относятся к некромантам, которые обходятся со своими Искусствами излишне вольно. Демоны, с другой стороны, любят открывать своим избранным подобные секреты.

Иномировое Путешествие

(Смотрите также «Иные Миры», Глава VII, и таблицу Барьера Духов)

Есть два пути за пределы мира смертных: астральное путешествие, когда сознание мага оставляет его тело, и «хождение в тень», когда он сам проходит сквозь Барьер и становится наполовину существом плоти и наполовину духом. Dreamwalking, «Хождение в Грезу», которое позволяет шаману шагать в миры снов и грез, тоже возможно, но среди магов Европы и Азии оно в основном забыто.

Астральное путешествие (Разум 4 и 5) освобождает разум от оков тела. Пользуясь этой свободой, маг может с невероятной скоростью перемещаться по Земле или воспарять в Астральный Мир. Соединенный со своим телом серебряным шнуром, чародей утрачивает ощущения от своих физических чувств и «видит» глазами магии. Нагой и бестелесный, он ничего не несет с собой; невидимый для обычного зрения, он парит в сияющем облаке чистой мысли. Приложив некоторое усилие (и потратив очко Силы воли), путник может проявиться в виде призрачной фигуры. Даже при этом, однако, он остается неуязвим для физического вреда. Лишь магия Духа, пробужденное оружие (смотрите «Одержимость») и другие астральные существа способны коснуться его, и лишь с помощью Разума можно обнаружить его присутствие.

Ментальные и Социальные Атрибуты астрального путешественника заменяют его Физические: Сила становится Манипулированием, Ловкость – Смекалкой, Выносливость – Интеллектом. Сила воли заменяет Черту Здоровья, и любой урон, который получает путник, отнимает у него очки Силы воли. Если его Сила воли опускается до нуля, то шнур мага обрывается, и его относит на вершину Небес. Предположительно, после этого он оказывается потерян навеки, но некоторые путешественники утверждают, что вернулись из подобных путешествий. Многие из них оказывались полубезумными и бормотали о том, что видели вне мира…

Хождение в тень (Дух 3) пронзает Барьер. Сияя энергиями жизни, путник странствует сквозь Средние и Нижние Миры, как если бы они были продолжением земель смертных. Чем больше на нем одежды или прочего имущества, тем сложнее ему пройти через барьер; маг в тяжелом доспехе обнаружит, что вообще не может его преодолеть, разве что в самых тонких местах.

Иногда путник «застревает»: в игровых понятиях, проваленный бросок оставляет мага болтаться между миром смертных и Пенумброй. Он остается там, пока другой маг Духа или духовное существо не поможет ему пройти.

Успешный проход в тень переносит путника в Пенумбру; оттуда он следует по путям духов сквозь Туманы. При возвращении в мир смертных путник должен выйти обратно в Пенумбру; когда он прорвется сквозь Барьер, то окажется в материальном отражении своего последнего местонахождения. Иначе говоря, шаман, который вошел в проход в Нортхэмптоншире и прошел обратно через Крэй в Париже, появится «из пустого места» в этом французском городе. Многие волшебники используют хождение сквозь тень, чтобы преодолевать большие расстояния – хотя духовные опасности могут перевесить смертные!

Ворота (Дух 4) открывают в Барьере проход, которого достаточно, чтобы сквозь него прошли несколько человек, будь то магов или смертных. Подобные порталы, однако, редко работают дольше одной сцены, и они несомненно тщетны. Духи любят подобные «окна возможностей» и стекаются к ним целыми стаями: в конце концов, ворота работают в обе стороны…

Хождение в Грезу работает так же, как хождение в тень, однако очень немногим магам хватает воображения, чтобы шагнуть в сон. Вместо этого многие чародеи используют астральную магию (Разум 3), чтобы совершать путешествия в беспокойные Реальности Сновидений и уходить, когда сны станут слишком живыми. В Грезе устраивают свои логова духи, демоны и существа фей, и многие из них без восторга относятся к вторжению смертных. (Смотрите подробности относительно миров и существ грез в книгах «Подменыш: Греза», «Грезы и Кошмары» и «За Барьерами: Книга Миров»).

Магия Восприятия

Когда леди Джанни советуется со своим хрустальным шаром, или когда Чезарио насвистывает «Мелодию Пана», эти маги видят вещи, недоступные восприятию смертных. Часто, хотя и не всегда, это видение составляет тайну мистика: никто другой не может видеть того, что видит Чезарио, если он не захочет поделиться видением. В игровых понятиях, соответственно, эти заклинания обыденны, а не банальны.

Магическое Зрение и Подглядывание

Магические чувства нужно «включить» соответствующим заклинанием, если только ваш маг не сделал каких-нибудь постоянных «улучшений» (смотрите «Изменение Обличий»). Большинство заклинаний восприятия просто требуют Эффекта первого уровня соответствующей Сферы: чтобы увидеть потоки ветра, нужны Силы 1, а чтобы ваши глаза начали видеть в темноте – Жизнь 1. По большей части, подобные заклинания успешны автоматически: любой маг, который стоит этого звания, может без труда пользоваться магическим зрением. Чтобы заметить что-нибудь конкретное, может потребоваться бросок Восприятия + Осведомленности: то, что вы видите в темноте, не означает, что вы автоматически замечаете все вокруг. Когда заклинание заработает, оно обычно остается активным до конца сцены, если только маг не решит его «отключить». Иногда это бывает хорошей идеей: когда вы одновременно видите мир на нескольких разных уровнях, функционировать довольно трудно.

Маг, который получает больше видений, чем способен выдержать, получает штраф на свои броски Восприятия. На каждую работающую Сферу первого уровня, добавьте +1 к сложностям бросков Восприятия (+1 за одну Сферу, +2 за две и так далее). Провидцам Кроноса такие вещи даются немного лучше: они добавляют по одному за каждое новое восприятие после второго (+1 за два, +2 за три etc.). Кроме того, сверхчувствительность может быть проблемой: громкий шум, яркий свет и прочие сильные ощущения ударяют особенно сильно, если задействовано магическое восприятие. Внезапная вспышка пламени в большинстве случаев всего лишь заставит человека вздрогнуть, но ведьму с кошачьими глазами она может ослепить, пусть даже на мгновение.

Чтобы видеть удаленные вещи, нужна толика магии Сферы Связей. Леди Джанни с помощью стеклянного шара и своего магического умения взирает на места, в которых никогда не бывала лично. В игровых понятиях, ее игрок просто сосредотачивает Связи 2 и делает бросок. Чем лучше результат броска, тем дальше способна заглянуть леди Джанни (детали смотрите в таблице Расстояния Связей). Поскольку способность чародея видеть драматически влияет на ход игры, попытки смотреть на дальнее расстояние лучше сопровождать бросками. Позволять вашему магу видеть все и без труда – идея не слишком хорошая.

Разделяемое Восприятие

Давайте предположим, что Чезарио хочет наложить «Мелодию Пана» на свою подругу Катерину, или разделить свое видение с ней, сохранив его и для себя. В этом случае его магия становится не такой простой, как раньше. Если маг – единственный, кто смотрит волшебными глазами, то бросок заклинания – напрасная трата времени; если он разделяет это заклинание с кем-то еще… ну, лучше сделать бросок, просто удостовериться, что у него получилось.

Добавив 1 к нормальной сложности, наш маг может сделать следующий шаг при наложении заклинания и предоставить его другому персонажу. Каждый, кто получает это видение, увеличивает сложность на 1 и требует еще одного успеха. Если Чезарио хочет распространить свое зрение на трех других людей, ему нужно выбросить не менее трех успехов со сложностью +3 к обычной. Никто другой не сможет увидеть то, что воспринимают эти люди.

Тщетно такое зрелище, или обыденно? Зависит от получателей. Если они – маги, обитатели ночи, спутники мага или другие верующие, оно обыденно. Если нет, оно – противоестественная вещь и тщетная магия.

С помощью дополнительного Эффекта Сил 2 / Основ 2, умелый магус может создать видение, которое смогут увидеть все. Леди Джанни, например, вплетает такое заклинание в свое стекло и вызывает в зеркале образ ее субъекта. Это изображение может видеть сколько угодно народу, и нет никаких штрафов за «дополнительных наблюдателей». В зависимости от стиля мага и того, чего ожидает его аудитория, магия такого рода может оказаться случайной. Шаман может вызвать видение в дыму, и это будет совершенно соответствовать верованиям его племени. Леди Джанни с ее зеркалом, с другой стороны, показалась бы творящей какую-то дьявольскую гадость.

Видение Магии

Учитывая свое сродство с магией, магус обычно может ощутить ее применение. Успешный бросок Восприятия + Осведомленности (сложность 6) позволяет чародею заметить применение магии в пределах ста футов или около того. Действительно могущественные заклинания могут снизить эту сложность до четырех, а особенно скрытные – поднять вплоть до 10.

При помощи заклинания Основ 1 ваш мистик может ощутить «осадок» магических действий после того, как они закончатся. Это «остаточное свечение» угасает после сотворения магии, и сложность бросков Восприятия + Осведомленности сообразно возрастает. Мелкие действия «исчезают» за несколько минут, но действительно сильные могут ощущаться несколько часов или даже дней. Мистические предметы, естественно, подобным образом не «рассасываются», и их можно обнаружить хорошим броском Восприятия + Осведомленности.

Пророчества и Прозрения

В игровых понятиях, персонаж с Временем 2 способен смотреть в будущее или прошлое. Чем дальше он смотрит, тем сложнее бросок (смотрите Таблицу Расстояний Времени). И как Рассказчику удовлетворить любопытство игроков, не создавая при этом ситуацию, с которой он не сможет справиться? Это зависит от взглядов Рассказчика на историю и предопределенность.

В «официальной» хронологии определенные вещи произойдут. Маг, использующий магию Времени, может видеть будущее, если Рассказчик хочет принимать все материалы источников как неоспоримую истину. С другой стороны, если Рассказчик хочет сделать «Крестовый Поход Чародея» «нулевым годом» в совершенно новой хронологии, то маг может увидеть один из сотни вариантов будущего – вариантов, которые могут произойти, а могут не произойти. Честно говоря, мы рекомендуем Свободную Волю, а не предопределенность – в этом случае будущее неопределенно, и ваша партия способна изменять историю. Видение провидца, соответственно, показывает события, которые могут никогда не произойти. Таким образом, пророчество становится Искусством неточным, что бы ни говорили кубики.

Магия Времени не «дуракоустойчива», и предоставить магу полный и достоверный обзор всего, что хочет знать игрок, она тоже не в состоянии. Видения переменчивы, они состоят из впечатлений, символов и восприятия с искаженной перспективой. Леди Джанни может увидеть в своем зеркале событие будущего, но это прорчество развернется, как игра теней. В поле зрения врывается огненный единорог, преследуемый облаком тьмы. Стрелы вылетают из темноты и погружаются в его пылающую плоть. Единорог падает, рассыпавшись в пепел, и холодный ветер уносит пепел прочь. И что произойдет? Разгадать видение – проблема леди Джанни. Пророчества известны своей нечеткостью, и угадать, что имелось в виду – половина всего дела пророка.

С прошлым определиться легче. Рассказчик просто сообщает игроку все то, что, по желанию игрока, пытается узнать его маг. Большинство «воспоминаний о прошлом» привязаны к месту, личности или объекту; когда маг направляет свой взгляд сквозь этот субъект, то видит то, что когда-то видел субъект. Если Ребекка Берналь, провидица – марран, медитирует на волчке – дрейдле, чтобы узнать, что сталось с его собственниками, ей может привидеться темная комната, уходящая за пределы стола, на котором лежал дрейдл. Раздаются неистовые крики, и комната озаряется вспышками. Грохот, вопли, затем молчание. Что же произошло? Провидица узнала *нечто* о прошлом, но ответы почти так же сильно озадачивают, как изначальные вопросы без ответов.

Несколько подсказок для игроков и Рассказчиков, которые используют взгляд сквозь Время:

- Используйте символы, а не факты, и предоставьте магу интерпретировать видение.

- Вместо того, чтобы делать открытые заявления («В 1527 году Рим сгорит»), дайте видению перспективу: («Ты видишь, как Ватикан рушится, и ближайшие строения объяты пламенем». - «Когда?» - «Тебе непонятно, но люди одеты по-другому».)

- Опишите событие, которое может произойти, и включите в него намек, который позже укажет на его приближение (например, упомянув странное дерево, которое позже объявится в пейзаже какой-нибудь сцены).

- Предоставьте Рассказчику бросать кубики и описывать результаты. Таким образом, игрок не будет иметь понятия, насколько истинно его видение. Как правило, чем больше успех, тем более точно пророчество или взгляд в прошлое.

Призывание и Обереги

Когда Бог наделил Соломона мудростью, Он дал этому магу власть над ангелами, демонами и иными духами. Шаманы, Герметики, инферналисты и, время от времени, ведьмы используют его наследие, чтобы призывать земных и Иномировых созданий. Как процесс проходит в игровых понятиях?

Чтобы призвать живое существо из какого-нибудь другого места Земли, используйте Связи 4, возможно, с добавлением Разума 2 или Жизни 2, чтобы поймать цель, не желающую того. Мелкое животное, размером примерно с кошку, можно без особого труда достать и сквозь врата поменьше (Связи 2). Чтобы призвать земное существо, нужно от двух до 10 успехов, смотря по размерам существа и по вратам.

Чтобы призвать существо из мира духов, нужно использовать Дух 2. Чтобы провести его сквозь Барьер, используйте Дух 2; чтобы провести сразу нескольких, используйте Дух 4. Дух, который привязан к фетишу или владеет Чарами Материализации, может проявиться сам; в противном случае, ему нужно тело, чтобы вселиться (дополнительный компонент к заклинанию: Жизнь 4 / Основы 2). Чем больше дух, тем больше успехов требуется: простого духа Природы достаточно провести сквозь Барьер (смотрите таблицу Барьера Духов), а сильного Обитателя Умбры или элементаля нужно будет вызывать из его родной Реальности (10 – 20 успехов).

Чтобы призвать обратно в мир живых призрака, нужны Оковы (важный объект из жизни этой личности) и Дух 2. Чтобы отдавать ему приказы, нужен Дух 4; чтобы дать ему облачение из живой плоти – Жизнь 4 / Основы 2. Поскольку призраков в Нижнем мире может ждать много разных неприятных участей, у чародея может получиться призвать конкретного призрака, а может и не получиться (усмотрение Рассказчика).

Чтобы вызвать в мир смертных могущественного Обитателя Умбры вроде какого-нибудь высокорангового дьявола или ангела, используйте Дух 4 и какую-нибудь реликвию либо Истинное Имя, чтобы связать земной план с Иномировым. Подобные Призывания требуют 15 и более

успехов. Обычно хорошей идеей будет связать существо какими-нибудь узами: могучие духи известны своей любовью к независимости.

Ритуалы призывания сложны и опасны. В драматических понятиях, магические врата встряхивают все вокруг: поднимается ветер, замерзает вода, задуваются свечи, и хрупкие предметы бьются. Могущественная духовная сущность с появлением в буквальном смысле приносит на землю Ад или Небеса, и часть Резонанса сущности остается после ее ухода. Портос Фиц-Эмпрес, который часто призывает внеземных созданий, пропитал стены своей мастерской леденящим сердце холодом. Леди Палестрина – инферналистка – в буквальном смысле делает свою душу все чернее с каждым призыванием очередного демона.

Сам по себе ритуал часто требует пентаграммы (смотрите «Ритуальные Инструменты») или другого заранее подготовленного места. В составе ритуала часто необходимы Истинные Имена, Оковы, приношения или другие способы привлечь внимание сущности. Мудрый чародей защитит себя Оберегом, защищающим от призываемой сущности. Очень немногим существам нравится, когда их планы нарушает какой-нибудь хитрожопый маг.

Малый Оберег требует Связей 2 с добавлением либо Жизни 2 (для живых существ), либо Духа 2 (для духов). Это заклинание заставляет существо чувствовать себя некомфортно, и каждый успех, выброшенный чародеем при создании, уменьшает запасы кубиков сущности на 1, если та попытается пересечь барьер.

Большой Оберег, или Запрет (Ban), требует Связей 3 / Жизни 3 или Духа 3, пяти успехов и либо какого-то объекта, связанного с призываемой сущностью, либо ее Истинного Имени. Каждый Запрет уникален, и перед призыванием его нужно создавать заново. Пока он работает (как правило, это одна сцена), он не позволяет сущности коснуться волшебника или наложить на него Чары. Он, однако, не защищает чародея от швыряемых в него предметов или пришедшей к существу внешней помощи…

Когда существо является на призыв, Рассказчик может назначить противопоставленный бросок Силы воли между призывающим и призванным. Чем больше предполагаемое «одолжение», тем выше сложность. Мелкие задачи имеют сложность 5 – 6, продолжительное служение 9 – 10. Если магус побеждает, то существо выполнит одну-две его задачи прежде, чем покинет его; если побеждает вызванная сущность… призовите на помощь свое воображение. Очевидно, что манер волшебника, Черты вроде Метафизики (Селестиография и Демонология) или Познаний о Духах, и личные связи способны очень серьезно повлиять на дело. Дух предка поможет уважительно ведущему себя шаману добровольно; мелкий ангел, которого вызвал для получения ответа напыщенный волшебник, может быть не столь услужлив.

Сверхъестественное Влияние

Чары и одержимость лишают праведного человека его здравого ума. Маг, который пользуется подобными Искусствами, действительно внушает страх. Тем не менее, многие чародеи используют свое ремесло, чтобы изменить мнение упрямого смертного – или чтобы исцелить его от чужого влияния. Искуства Разума и Духа слишком полезны, чтобы отбросить их.

Чары (Charms)

Зачаровывание составляет один из центральных мотивов фольклора. Заклинание очарования, всегда являющееся случайным, служит всевозможным магам разменной монетой. В зависимости от силы очарования и нужд истории, Рассказчик может позволить магу кого-нибудь околдовать вообще без броска. Чезарио хочет соблазнить молочницу? Нет проблем, бросок не нужен. Он хочет сделать ее своей рабыней? Это уже другая история…

Простое зачарование (Разум 2) влияет на чувства, но не меняет волю субъекта; более могущественные вторгаются в его мысли (Разум 3), сковывают его волю (Разум 4) или даже стирают всю его личность (Разум 5). Чтобы околдовать кого-нибудь на расстоянии, нужны Связи 2; чтобы сформировать между двумя сторонами связь, нужны Связи 3 / Разум 3 и по какой-нибудь вещи от каждого из них.

В игровых понятиях, для подобного очарования требуется взгляд, приказ, какой-нибудь предмет, зелье или личное впечатление от жертвы. Когда у чародея есть то, что ему нужно, он может сплести чары. Многие отчаявшиеся смертные приходят к ведьмам, когда хотят получить полное внимание с чьей-нибудь стороны; соответственно, многие привороты плетутся в пользу кого-нибудь другого. Первое время успешно сработавшее зачарование кажется благословением; со временем, однако, чары либо стираются (когда перестает действовать заклятие), либо превращается в навязчивую привязанность (если заклинание было рассчитано на постоянное действие). В любом случае, очарованная личность вскоре начинает ненавидеть объект своей приязни, если только маг дополнительно не позаботился пробудить в этой личности любовь к себе *без* магии.

Действительно могущественное зачарование (Разум 4) крадет волю и память жертвы без ее ведома. Чтобы сотворить такое, заклинатель уединяется, открывает канал к своей жертве и сосредотачивается. Когда молочница Чезарио очнется, возможно, окажется, что она творила страшные вещи – но помнить их она не будет. Зачарование подобного уровня требует большого количества успехов (10 и более), но длится долго.

В отличие от большинства других видов магии, заклятия очарования в качестве сложности используют Силу воли цели: простаком манипулировать легко, но упрямая личность намного сложнее. Чтобы навсегда изменить чью-то личность, вам нужно поднять сложность до уровня Силы воли цели + 3, по усмотрению Рассказчика. Сходным образом, персонаж, располагающий ментальной защитой (щит, созданный Разумом 2, или какая-нибудь другая сила вроде вампирских Доминирования и Присутствия), может поднять сложность применения до Силы воли + 3, или вообще оказаться неуязвимым для подобного воздействия. Если вы как Рассказчик не хотите, чтобы какой-то свихнувшийся маг дергал князя за ниточки, как марионетку, то можете сделать зачарование очень, очень сложным.

Персонаж, который заподозрил, что на него направлено зачарование, может сделать бросок Силы воли (сложность 6), чтобы его преодолеть. Если молочница применяет какое-то средство защиты (смотрите вкладку «Простонародная Магия»), она может получить один-два дополнительных кубика на свой бросок. Она может попытаться один раз. Если молочница наберет больше успехов, чем Чезарио, то заклинание этого поганца разрушено. Если нет, то придется либо ждать, пока заклинание рассеется само, либо снимать его при помощи другого мага (посредством расплетания или заклинания Разума 4). Разум 1 позволит ведьме ощутить влияние кого-то другого, и, возможно, ей даже удастся опознать «почерк» заклинателя: многие чародеи оставляют после себя «характерные следы», которые образованный маг способен разгадать. Чезарио печально известен подобными вещами, и уже несколько чародеев поклялись, что когда-нибудь заставят его заплатить за это…

Одержимость (Possession)

Когда контроль над чем-нибудь (или кем-нибудь) на самом деле захватывают духи, они склонны делать то, что им угодно. Умелый шаман или священник, однако, способен указать им на цель и «предложить» сделать с ней что-то более-менее конкретное. Подобную магию трудно контролировать, но в некоторых племенных культурах это Искусство является жизненно важным – и обыденным.

В драматическом смысле, заклинатель открывает канал или сосуд для вселения духа, призывает соответствующие сущности и заключает с ними сделку. Призраки, демоны, Натуры –

все духи с подходящими силами (Чары Одержимости или Арканос Кукловодства – смотрите Главу VII и «Призрак: Забвение») могут вселяться в материальное тело. Если духу не хватает сил завладеть вместилищем самостоятельно, умелый чародей способен сделать это за него. Подобные ритуалы обычно включают песнопения, жертвы и особым образом подготовленный сосуд. Если бы Шагающий Ястреб хотел пригласить дух ястреба в свой топорик, он бы окрасил лезвие сообразными узорами, воскурил бы табак и обратился к ястребу с просьбой прийти.

В смысле системы, есть несколько видов магии одержимости.

Кукловодство (Разум 4) позволяет чародею заполучить контроль над телом смертного. Более детально описанный в разделе «Чары», этот способ одержимости требует абсолютной концентрации, но позволяет исключить из уравнения духов.

Пробуждение духов в объекте (Дух 3) будит дремлющие сущности и просит их об одолжении–другом. Как известно любому шаману, духи есть во всем. При правильном подходе можно пробудить этих Ива и стать их другом. Хотя предмет не будет способен делать что-то действительно сверхъестественное, дух в нем сможет влиять на события исподволь. Дух Ястреба сможет даровать шаману острое зрение на то время, пока тот держит топорик, или поддерживать его лезвие острым, как коготь хищной птицы. Кроме того, пробужденный предмет может существовать одновременно в материальном мире и мире духов: Шагающий Ястреб может брать свой топорик в путешествия по ту сторону Барьера, или применять его против астрального врага. Духов можно пробуждать в предметах или местах, но не в животных или людях (их духи уже бодрствуют).

Создание фетиша (Дух 4) поднимает эту пробужденность на новые уровни. Дух при этом становится силой, активно действующей в мире смертных, и он направляет свои силы сквозь свой «сосуд». Детали смотрите в разделе «Магические Устройства, Фетиши и Талисманы».

Изуверский вариант этой магии (также Дух 4) превращает в своего рода фетиш какую-то личность. Призывая разгневанных духов и направляя их в живого носителя, шаман может порвать свою жертву на куски изнутри. Подобная ужасающая атака причиняет аггравированный урон согласно Таблице Повреждения и Длительности, и адски пугает жертву. Та может попытаться поглотить урон, но, даже если она и выживет после атаки вопящих Ива, вихрем вырывающихся изнутри, она вряд ли когда-нибудь забудет случившееся.

С помощью само-одержимости (Дух 4), мистик открывает себя для духов – «наездников». Он предлагает им свое тело, и, при везении, они наделяют его нечеловеческими возможностями. Специализация шаманов, инферналистов и даже некоторых христианских пророков, само-одержимость наделяет волшебника тремя дополнительными Физическими Чертами, Знанием Космологии 4 и теми Чарами, что есть у духа – «наездника». В обмен дух получает возможность поиграться – а «всадники» обычно отрываются на своих носителях по полной программе!

После того, как духи покинут шамана, ему обычно нужно восстановиться. Он спит много дней кряду, и у него часто остаются шрамы или «клейма духов» на память о пережитом. Кошмары, странные отметины, сломанные кости и лихорадка – наиболее очевидные приметы само-одержимости; действительно проницательный маг Духа способен увидеть «отпечатки» демонов, которые пользовались телом шамана как своим. Как верят все христиане, после смерти шаману придется отвечать перед Господом Всемогущим за каждую «поездку», что он допустил.

Экзорцизм (Изгнание бесов)

Когда духи заявляются по собственной инициативе, хороший священник способен их изгнать. Чтобы сражаться с Обитателем Умбры, который завладел чьим-то телом, нужен Дух 4, хотя может помочь использование Основ 3. Сама по себе схватка проводится противопоставленными бросками Силы воли (сложность 7 или 8). Каждый бросок требует около

часа игрового времени. Целитель, который победил, может изгнать духа; дух в случае своей победы может нанести ответный удар и овладеть самим целителем, который к этому моменту будет слишком измотан, чтобы сопротивляться.

Очевидно, что изгнать слабого духа легче, чем могущественного. Чтобы одолеть мелкую сущность, требуется 10 успехов; на более сильную 15, на крупную 20, а на подлинно могущественную – 30 и более. Используя подпитку энергией Основ, экзорцист может добавить к своей сумме успехов те, что были выброшены в заклинании Основ. В понятиях истории, две стороны устраивают войну за тело носителя; в конце концов место проведения экзорцизма окажется приведено в полный беспорядок, сам носитель – измучен, а оба сражавшихся – полумертвы от усталости.

Ролевой Отыгрыш Мага

I give thee name, yet keep the blame

That is my one possession

Wherein lies the lesson

- Faith and the Muse, «Caesura»

Мы изучили системы – теперь давайте превратим их в игру…

Магические Стили

Для мага его Искусство – это первоцель. Его преданность ему позволяет ему творить чудеса. Чародей Возрождения не определяет то, что он делает, как «изменение реальности». Для него есть лишь одна реальность и один способ ее изменять. Столкнувшись с различными стилями магии – все из которых работают – он превозносит свой стиль и уничижителен к другим. Для того, чтобы сорвать с чародея шоры и заставить его переосмыслить свое Искусство как один из путей на общей дороге, требуется современное столкновение культур. Тем временем, смертные вокруг него принимают собственные решения на основании веры, фольклора и, со временем, науки. В игровых понятиях, эти верования определяют, обыденно заклинание или тщетно.

Приведенные ниже стили отображают практики большинства чародеев и ученых-философов Старого Света. Каждый из них описывает отношение к окружающему миру и себе, верования, типичные инструменты и то, какие формы принимает магия. Чудотворец не станет конструировать пушки, а лекарь не сможет швыряться молниями из рук. Считайте эти заметки пособиями по отыгрышу роли и выбору инструментов вашего мага. Выберите какую-нибудь и используйте ее как шаблон для его убеждений и общую идею для заклинаний, которые он будет творить.

Существует и много других стилей, особенно на таинственном Востоке и в далеких Новых Мирах, но для европейского ума эти стили несомненно тщетны, если вообще возможны. Пройдет еще не одна сотня лет прежде, чем Европа хотя бы услышит о древних путях Индии или таинственных практиках даосов, а уж тем более – поверит в них. Хотя последователи этих Искусств вроде Чакраванти, Провидцев и некоторых Акашийцев иногда и забредают в Европу, они обнаруживают, что использовать их здесь оказывается чрезвычайно сложно.

Для справки, следующие стили принимаются в Европе Темной Фантастики около 1450 года следующим образом:

Обыденные	Чудотворство
	Инфернализм
	Языческое ведьмовство (часто принимаемое за Инфернализм)
	Высокая Ритуальная Магия (то же самое)
	Алхимия
Тщетные	Шаманизм племенных традиций
	До
	Арс Прекларус
	Медицина (Physic)
	Иные формы магии

То, Что Суждено

В более позднее время – с 1500-го и далее – медицина и Арс Прекларус могут расцениваться как обыденность, а чудотворство и высокие ритуалы становятся тщетными. Это смещение веры отображает распространение рационализма. Благодаря безумию охоты на ведьм 1500-х – 1600-х, инфернализм и языческая магия еще век остаются обыденными, но со временем даже эти формы теряют гибкость. Могущественное волшебство любого рода становится все сложнее и сложнее творить, независимо от стиля. Со временем единственным «убедительным» чудом в Старом Свете становится наука, а все прочее отступает в мифологию и «совпадения».

В своих родных землях До, шаманизм и другие формы Искусства остаются «приемлемыми» до начала XX века. В некоторых изолированных местностях они вообще не перестают быть таковыми. Более того, благодаря упадку модернизма, повторному открытию традиционных верований и хаосу, который творился после Мировых войн, вера в магию в конце XX века вновь начинает расширяться. Когда технология пробивает свой собственный потолок, ее высшим проявлением становится новая форма Арс Прекларус – техномагия. На заре третьего тысячелетия мастера старых Искусств и нового технического волшебства вновь выстраиваются друг против друга на клетках игрового поля.

Что будет твориться дальше – неясно.

Чудотворство (Miracle-working)

Все мы – дети Божьи, говорит благочестивый маг. Пусть и непослушные дети, но все равно Его. Тех, кому Бог благоволит, он одаривает Пробуждением и силой. Чудотворец обращает эту силу на службу Господу.

Искушения на этом Пути велики: слишком легко решить, что источник твоих Искусств – это ты сам. Святое Слово предупреждает против использования чародейства, но чудотворец знает, что дарованное ему в конечном итоге есть Божье орудие. Он старается следовать Его Слову, поддерживать Его заветы и проповедовать Его благую весть. Возможно, ему живется хорошо – многим клирикам так живется – но в глубине души верующий магус есть лишь слуга, проводник высшей силы.

Вера – ключевая составляющая этой «магии»; большинство чудотворцев вообще отказываются называть так то, что они творят. Инструменты Божьей воли – это молитва, освященная земля, мощи, песни, псалмы, писание, святая вода и хлеб причастия.. Солнечный свет, огонь, чума, исцеление и повергающие в благоговение проявления силы следуют за Его послушниками. Когда творятся чудеса, за ними следуют библейские явления вроде потопов, землетрясений, дождя, радуг и прочего в таком духе. Все это, однако, прекращается, если маг утратит веру или осквернит свою чистоту и откажется от искупления.

Большинство людей ассоциирует чудеса с Церковью, но на самом деле десница Божья простирается повсюду. Величайшие пророки происходят из числа простых людей, и, хотя мало кто из мирян читал Писание, они способны почувствовать прикосновение Божественного, когда видят его. Хотя сердцем Европы правит христианство, у мусульман, иудеев, индусов и даже язычников есть свои чудотворцы. Хотя они часто считают Искусства друг друга еретическими, то, кто с открытым сердцем ищут Бога, понимаю, что Голос Творения говорит на многих разных языках: что для человека ересь, то правда перед Божеством.

Инфернализм

Как и чудотворец, инферналист черпает свою силу из другого источника; в отличие от чудотворца, он свободно утверждает, что именно его собственная воля придает Искусству форму. Где христианин преклоняет колено, сатанист оскверняет алтарь. Как учит Церковь, все сущее на Земле грешно и проклято. «Если так, - хохочет инферналист, - то я, по крайней мере, собираюсь хорошо провести время прежде, чем уйду, и обеспечить себе почетное место за столом у Дьявола».

Инфернальная магия начинается в ереси: в обмен на силу маг отрекается от трудов Господа и клянется в верности Сатане или какому-нибудь дьяволу помельче. Враг дарует ему Пробуждение и обычно также предоставляет помощника – фамилиара. Некоторые инферналисты общаются с более древними демонами – старыми духами вроде Локи или Гекаты, которые некогда казались равны богам. Независимо от своего покровителя, инферналисты употребляют мистическую силу в разрушительных целях. Что другие почитают, черный маг презирает. Его Искусства разрушают: по мановению его пальцев посевы иссыхают, кожа покрывается нарывами, ложатся проклятия и взрывается огонь. Мало какие Искусства сравнятся с инфернальными в разрушительной силе. Другая магия может быть смертоносной, но эта течет из самых темных частей души.

Черные Искусства отдают предпочтение жертвоприношениям, кровопролитию, оружию, перекресткам, отравленным варевам, оргиям и другим формам порока (игра в кости, пьянство, пение etc.). Хотя похожие инструменты используют и другие стили, инферналист сознательно искажает то, что он применяет. Секс – извращение, жертва – мучительная пытка. В ярости, отчаянии, жажде мести или извращении демонопоклонник обращает магию в руины. На его Пути Воплей чистота – это насмешка, а собственная душа – неизбежная плата за Искусства.

Языческое Ведьмовство

Некоторые видят в своих Искусствах связь между Божеством снаружи и Божественностью внутри. Вместо того, чтобы гнуть колени перед алтарем одного Бога, они видят тысячу богов природы. Танцуя в ритмах Творения, язычник приемлет прихоти бури и безмятежность солнца. Его страсти отображают те, что свойственны временам года, а магия – лишь еще одно название для состояния осознания.

Как и Природа, языческие Искусства могут быть жестокими. Принесение в жертву – себя самого и других – необходимый элемент танца жизни, смерти и перерождения. Боль выносят, а не избегают, и с исцелением приходит обещание будущего страдания. Мистик язычников наслаждается жизнью, пока жив, и принимает свой жребий с фаталистической решимостью. Пока он жив, он держит в руках нити силы при помощи стихий, перекрестков, призывающих заклинаний и жертв. В его ритуалах потоком текут кровь и иные жидкости, а травы смешиваются в насыщенные зелья. Танец, секс, песня – эти инструменты отображают радость жизни и пробуждают внутреннюю силу. Связь между магом и тем, что его окружает, жизненно необходима; чтобы ее культивировать, он обнажается перед стихиями и кричит о пренебрежении дьяволам, что в них скрываются. Его Искусства изгибают саму Жизнь: пророчества, исцеления, чары, зелья шторма и даже смена обличий естественны для того, кто общается с циклами Сущего. Когда боги решают обрезать его нити, язычник ложится удобрением во прах, чтобы вновь встать в молодом теле и присоединиться к танцу.

Племенной Шаманизм

Как и язычник, шаман плетет свои Искусства из нитей природы. В отличие от него, он знает, что он – лишь звено в великой цепи, брат духам и зверям, и Великие наверху выше его.

Некоторые Шаманы следуют за единым Богом; другие видят богов повсюду. Некоторые призывают духов предков, а другие ощущают, что не способны дотягиваться туда, куда уходят мертвые. Сродство с духами объединяет тысячи практик Африки, Азии, Америк и других земель, принадлежащих племенам. Маг может тешить себя иллюзиями о том, что человек – венец всего, но шаману видно лучше. Призраки, Ива и различные «Иные» повелевают силами большими, нежели человек; соответственно, подлинно мудрый человек подстраивается под них и учится обычаям духов.

Шаманизм – трудный Путь. Чтобы Пробудиться, нужно открыть себя для видений, отбросить свою семью и умереть. Возрожденный в духе, знахарь стремится поддерживать верность своего видения, оберегать землю и умиротворять Иных. Некоторым он становится другом; с другими учится сражаться. Он часто возвращается в свое сообщество ради нужд своих людей, но все равно живет отдельно. Голоса Иных поднимаются над скучными речами простых людей. Шаман может быть хохочущим трикстером или торжественным целителем, но уши его заняты чем-то еще.

Инструменты шамана связывают его с духами. Барабаны подражают сердцебиению, пение выстраивает мост, травы и дым смешивают дыхание Иных с его собственным, а телесные и духовные испытания делают его мертвым к потребностям смертных. Танец – часто со сложными масками и ритуальными движениями – привлекает благосклонность духов и обостряет его восприятие. Когда появляются Искусства, они приходят при посредстве покровителей – духов. Огненный Ориша присылает дар пламени; тотем – сокол позволяет своему избранному обращаться в птицу. Изменение обличий, исцеление, видения, выживание, энергичность и хождение в тень легко даются знахарю, но величайшие силы происходят не от магии, а от видения. Шаман видит Творение глазами новорожденного и замечает вещи, которые смертные – и даже маги – по слепоте своей не замечают.

Высокая Ритуальная Магия

Для Высокого Магуса сила – это Искусство, а Искусство – это сила. Бог благословил первого человека правом властвовать; большинство людей слишком лениво, невежественно или трусливо, чтобы вступить во владение этим наследством. Не таков магус! Долгие годы, проведенные за изучением тайн, усовершенствованием инструментов и обретением контроля над собой, дают волшебнику достаточно уверенности в себе, чтобы взять Бога за руку и отправиться по Золотому Пути.

Высокая Магия – это не «одно из Искусств», это *то самое* Искусство. Все другие – бледные подражания или попытки воспроизвести подслушанные обрывки. Чтобы изучить магию, нужно взять в руки инструменты человека: письменность, математика, ремесло, песня, ритуальные жесты и сложные формулы, глубокая концентрация и точные измерения – все это составляет важные части профессии. Это Искусство не является ни неповоротливым, ни дармовым, оно – инструмент изменения Сущего волей, разрушения цепей и возведения сознания в высшие состояния путем приложения разума. Сотворение Высоких Ритуалов требует времени и точности; неумелое заклинание – дело и опасное, и оскорбляющее Искусство. Каждое заклинание – это отражение самосовершенствования мага, а на овладение этим занятием требуются годы. Настоящий маг никогда не перестает учиться; до последнего вздоха он будет копаться в книгах и экспериментировать с тем, что, по общему мнению, является лучшим ответом на вечную загадку.

Как и было обещано Господом, магусу подвластна фантастическая сила. Направляемые посредством великих ритуалов, стихии сотрясаются по его приказу. Ангелы, демоны и смертные служители являются по его призыву, и, когда он проходит мимо, люди трясутся в страхе. Талисманы, сработанные с чеканной точностью, сияют неземной силой, и сама ткань Творения разрывается и образует новые миры. Магус может быть заносчив, но его гордость честно заслужена. После многих лет трудов, сначала в невежестве, потом в подмастерьях, он, наконец, держит наследие Господа в своих руках.

Алхимия

Разновидность Высокой Магии, алхимия улучшает изначальные материалы до совершенного состояния. Алхимик – это частично ученый, частично художник, а частично – священник. Его храм – его лаборатория, его библия – тома, полные тайн, а его писание – таинственная белиберда, которая скрывает его познания от взглядов со стороны.

Хотя алхимика определяют по его работе над превращением навоза в золото, его истинная цель много более возвышенна – достичь Восхождения посредством мудрости и закаливания. Как при возгонке на огне, он позволяет наносному выпасть в осадок, а просветлению – подняться на поверхность в кипучих пузырях. Как и магус, он проводит много жизней в поиске. Попутно он доводит до совершенства менее значимые формулы: сверхъестественные зелья, выплавленные богатства, хитрости и Талисманы, - которые делают его жизнь немного легче. Согласно его теориям, простые состояния и совершенные состояния есть у всех вещей. Перейти из одного в другое сложно, но невозможным этот процесс назвать нельзя.

Алхимик заступает за пределы смертного разума. Посредством символов, загадок и уравнений он говорит на скрытом языке. Его книги – а их у него много! – переполнены странными диаграммами, инкантациями, формулами и заметками, которые являются осмысленными лишь для него самого. Лаборатория, в которой он работает, ломится от стеклянных трубок, посуды, огней и газов, странных субстанций и беспокоящих взоры образцов. Чужаки легко теряются на его «кухне титанов» - оно и неудивительно! На его Пути нет места для дураков. Он изучает работы других алхимиков и пытается разгадать загадки, которые они оставили; этот поиск дает ему больше истины и мудрости, чем мог бы дать готовый ответ, предоставленный сразу. Ну да, он создает чудеса того, что простые умы называют «магией», но для него подлинное Искусство лежит в том, чтобы пройти по лабиринту, найти себя и не

попасться минотавру. Все остальное – пустая суета, иногда полезная, но в целом бессмысленная.

До

Самость – это иллюзия. В конечном итоге, шкура – это ловушка, а страх – приманка. Когда кто-то изучает Путь, он поднимается над этой иллюзией и учится стряхивать с себя клетку из костей. Направляя Творение посредством смертных касаний, он достигает пределов смертного и затем выходит за них.

Путь прост; сложность в том, чтобы его найти. Перегруженный ложью, что мы рассказываем сами себе, ученик должен отбросить свою старую личность и вернуться в начало жизни. Направляемый наставником, он учится делать вместо того, чтобы думать. По мере того, как он перенаправляет себя на правильный Путь, его тело и разум разрастаются за пределы их прежних границ. Инструменты До – сосредоточенное размышление, фокусировка, узоры, молитвы, очищение, а так же физические и умственные упражнения. Некоторые студенты изучают алхимию духа, фокусируя Ци (Квинтэссенцию) для выполнения особых задач; другие выходят за пределы тел и расширяют свой разум до космического бассейна. При помощи дисциплина последователь До учится не стремиться, не думать, но лишь осознавать, находясь в покое и действовать, когда это необходимо. Отрешиться от старых привычек никогда не бывает легко – даже мастера увязают в страсти, сомнении и гордости. Но тот, кто достигает подлинного мастерства До, оставляет тело позади и присоединяется к небесному Всему.

Путешествие к совершенству отмечается великими испытаниями и фантастическим могуществом. Некоторые ученики рассматривают До как средство обретения подобной силы, но мудрые знают, что «магия» - это ловушка. Великие трюки и расширение восприятия, которые приходят с До – игры с умами, внетелесные путешествия, сказочные боевые искусства и власть над стихиями – столь же иллюзорны, как и хромое человеческое тело. Да, эти иллюзии иногда бывают полезны, но фокусироваться на них значит препятствовать своему поиску более высокого состояния.

Арс Прекларус (Ars Praeclarus)

Ничто не происходит без причины. Человек рассудка знает это. Пока маги бормочут заклятия и брызгаются кровью, Сияющий ищет причину, отмечает силу, запускающую процесс, и готовит научный Путь к чудесам. Располагая временем, удачей и критическим мышлением, он может суметь открыть тайны Творения и покорить их человеческой воле.

Не то чтобы Сияющий не имеет веры; он знает, что мир – это исполинский часовой механизм, приведенный в движение Великим Часовщиком. Следуя за пометками, оставленными Божьей рукой – тем, как течет вода, тем, как натягивают кожу мышцы, - он вычленяет глобальный узор и учится с ним работать. Его инструменты – книга, светильник, кузница и терпение. Его пальцы создают отличные машины – рычаги, заводные механизмы, шестерни, линзы, - которые делают то, с чем сами пальцы не справятся. Он черпает вдохновение из классиков: Дедала, Аристотеля, Архимеда и Ктесибия, Су Суна из Китая, Герона из Александрии и арабской Книги Искусных Устройств. Пока остальные цепляются за тени невежества, ремесленник ищет, определяет, измеряет и, в конечном итоге, завоевывает. Публикуя свои открытия в простых, понятных текстах, он поощряет остальных следовать за его открытиями – и за их пределы. Таким образом, как и было задумано Богом, человек расширяет свое царство.

Стихии танцуют под дудку Сияющего в упряжи его мастерства. Механические крылья, заводные статуи, увеличительные стекла, экипажи, паровые двигатели, корабли,

усовершенствованные металлы и многие другие дары происходят из его лаборатории. На более продвинутом уровне его наставления по истории, по ведению дел, по языку и по Природе сотрясают основания суеверий и позволяют простому человеку стряхнуть свое невежество. Время от времени бывает необходима и грубая сила; если так, орудия, военные машины, яды, ружья, броня, летучие корабли и взрывчатка приносят сам Ад на Землю. Создания ночи разбегаются от света его фонаря, и человек рассудка улыбается. Его Искусства могут быть медленнее, чем традиционная магия, и в них меньше драматизма – но их результаты *продолжают* работать, и их может использовать кто угодно.

Медицина (Physic)

Как и ремесленник, врач ищет причину. Пока Сияющий ищет узоры в космосе, целитель рассматривает более близкий предмет – тело – и вытаскивает на свет Божий его тайны.

Для некоторых изучение медицины – ересь, ибо что происходит, то происходит по воле Божьей. Врач отказывается верить в то, что Бог жесток. Болезнь, эпидемия, проказа, безумие – все это не кары божественного тирана, а лишь круги на воде несовершенного мира. Как Бог дал человеку средства построить убежище, так дал Он ему мудрость, чтобы узнавать болезнь и врачевать ее. В качестве акушерки, целителя, родителя и учителя, наш врач ищет лекарства, которые посеял Бог, выкапывает их и пускает их в ход.

Это копание часто представляет собой грязную работу. Целитель проводит большую часть своего времени по локоть в телесных соках и покойниках, варя мерзостные зелья и натирая смертоносные порошки. Пока смертные «доктора», морщась, поминают запрет проливать кровь, подлинный врач читает учебники древних и скальпелем прокладывает собственный Путь по каналам человеческого тела – часто в буквальном смысле. Языческая мудрость служит основанием, Божественное напутствие – светильником, а человеческий интеллект – пламенем; с этими инструментами целитель изгоняет болезнь, продлевает жизнь, залечивает ущерб, изолирует эпидемии, а при случае создает новую жизнь или воскрешает умершее. Если его разгневать, он может убивать так же хорошо, как исцелять – его Искусства научили его новым способам причинять боль. Если ему взбредет в голову причуда потемнее, он может приложить свои штудии к «улучшению» своих пациентов, создавая гомункулов, уродцев или ходячие трупы. Ужас, который наводят падшие лекари, оставляет клеймо на всем ремесле, так что урокам подлинных врачевателей потребуются века, чтобы расцвести. Полу-ведьма, полу-ремесленник, врач ищет Путь в природе, идет по нему с помощью знания и учит его ступеням других себе подобных. Исцеляя больных, нанося тело на карту и расширяя разум, целитель надеется обрести бессмертие.

Ритуальные Инструменты

Если Крестовый Поход Чародея – это пьеса, то ритуальные инструменты – ее реквизит. В качестве игрока, вы будете определять многие действия вашего персонажа через инструменты, которые он использует; в качестве Рассказчика вы будете судить о том, что происходит, по тому, что творят ваши игроки. Ритуалы заставляют заклинания оживать; когда магус чертит круг и призывает духов четырех сторон света, его церемония становится сказочной повестью. Никакое количество запасов кубиков или модификаторов не способно уловить сущность магии так, как хороший набор инструментов.

Инструмент работает потому, что служит символом; этот символ связывает убеждения мага с его Искусствами. Хотя каждый стиль отдает предпочтение определенным инструментам, не найдется двух чародеев с полностью одинаковым арсеналом. Когда вы выбираете инструменты для вашего волшебника, найдите такие, которые удовлетворят и ваше воображение, и образ вашего персонажа. Как и одежда, инструменты создают мага.

Использование Инструментов (необязательно)

Время, которое нужно на использование инструмента – это и есть время на наложение заклинания. Обычно, чем крупнее заклинание, тем дольше его нужно накладывать. Проклятие можно навести одним взглядом, но бурю нужно варить несколько часов. Считайте, что комплексное или могущественное магическое действие требует нескольких инструментов и много концентрации. Некоторым практикам на достижение результата требуется больше времени, чем другим, но это зависит от территории. Искусства не были созданы одинаковыми.

Волшебники, практикующие ритуалы, часто заблаговременно готовят свои заклинания, если ожидают проблемы, а затем «запасают» эти чары в инструменте. Если магу нужно это заклинание, он просто наложит его из инструмента. В игровых понятиях, игроку нужно уточнить, какие заклятия он «запасает» и куда их «кладет». Когда заклинание наложено, тогда игрок и делает бросок Арете. Когда заклинания выпущены, они считаются израсходованными, и творить новые нужно будет уже «с чистого листа».

Действительно просветленные маги узнают истину, которая кроется за инструментами. В игровых понятиях, персонаж, который достиг Арете 7, может отбросить свои инструменты и обходиться одной волей. Детали смотрите в разделе «Игровые использования Арете».

«Народная» магия (необязательно)

Спящие обладают кое-какими своими возможностями. Хотя «большая» магия им очевидным образом недоступна, простой народ используете народные чары, мелкие способы предсказания и простые средства исцеления. Подобные талисманы ненадежны, но они способны сыграть решающую роль.

В драматическом смысле, некоторые предметы и вещи несут магическую силу – силу, который может использовать кто угодно, если знает, как это сделать (см. Черту «Домашняя Мудрость»). В игровых понятиях, эти силы могут послужить элементом сюжета, если Рассказчик хочет озадачить игроков (или дать своим смертным немного защиты!). Любой предмет из списка «ритуальных инструментов» способен дать не-Пробужденному персонажу некоторое преимущество – *по усмотрению Рассказчика*. Побег чемерицы может отогнать оборотня; плошка святой воды – обжечь волшебника – инферналиста. Если коротко, то у простого человека при небольшой помощи от Бога, Природы и Рассказчика может найтись маленькое, неожиданное преимущество против мистических врагов.

В отличие от Магических Сокровищ волшебников и фей, эти «случайные карты» работают ненадежным образом. Их действие проявляется так и тогда, как то угодно Рассказчику. «Повседневные чары» измеряются не в кубиках повреждения или бросках Эффектов; обычно они защищают, а не вредят, а работают по прихоти Рассказчика – как то и должно быть. Для простого народа колдунство – птица прихотливая, которая садится, когда захочет, улетает, когда это взбредет ей в голову, и гадит на ваше плечо, как раз когда она вам больше всего нужна.

Типичные варианты магических принадлежностей включают следующее.

- Алхимическая лаборатория.

Лаборатория, вмещающая сложное собрание трубок, таблиц, ингредиентов и контейнеров, есть не только рабочее место владельца, но и отражение его личности. Некоторые алхимики поддерживают у себя в мастерских идеальную чистоту, у других все помещение забрызгано результатами опытов. Хотя алхимическая мудрость требует множества специальных

инструментов – мензурок, сосудов, горелок и книг – именно сама мастерская превращает обыденные материалы в элементы магии. В лаборатории эти материалы трансформируются, разделяются на части и составляются заново сообразно ожиданиям мага. Таким образом, мастерская становится инструментом. Ни один алхимик не сможет заниматься своим Искусством, не проводя элементы по своей лаборатории.

- Кровь и прочие телесные жидкости.

Как говорится, кровь есть жизнь, и телесные соки несут эту жизнь даже после того, как отделены от тела. Лучше всего свежие жидкости, но некоторые заклинания, наоборот, требуют «сквашенных». Наиболее известный священный элемент, кровь часто льется при жертвоприношениях живых существ, ритуальных умерщвлениях плоти, маленьких надрезах или смертельных ранах. Кровь скрепляет договоры и создает узы, разрушить которые может лишь смерть (описание телесных жидкостей смотри в разделе «Сущности» главы IV).

- Кости, кожа, мощи и прочие останки.

Как и жидкости, кости служат основой для живых существ. Носите кость, и вы будете носить существо. Кости истирают в порошок, из них вырезают другие инструменты (смотри ниже), или же их переламывают при переведении проклятия на живое существо.

Кожа защищает своего «носителя»; до некоторой степени, она также защищает мага, который одевает кожу после того, как ее «владельцу» она стала не нужна. Кожу натягивают на барабаны, из нее делают облачения, ее варят в котлах или просто съедают, чтобы воспользоваться ее защитными функциями. Многие маги, которые практикуют смену обличий, одеваются в шкуры или украшения, выделанные из животного (или человека!), которым они хотят стать.

То же касается сердец, глаз и прочих органов, которые передают свои способности любому, кто их съест. Многие первобытные практики используют каннибализм; сердца съедают для отваги, глаза – для прозрения; список столь же долог, сколь и очевиден. Другие, более «цивилизованные» практики, используют для воплощения тех же свойств животные останки или символические заменители – вроде католического причастия.

В эту эпоху мощам – предполагаемым останкам святых и мучеников – придается огромное значение. Предположительно, в костях святых обитают чудеса. Несколько более «культурная» магия использует кусочки волос или ногтей, чтобы завязать заклятие на адресата. Неважно, что и как вы используете, части тела – это могучие мистические инструменты.

- Книги.

Как носители писаного слова (смотри ниже), книги улавливают мысли, мудрость, наблюдения и признания, и выставляют их на обозрение всех прочих. Большинство мистических текстов написано на языках либо шифрованных, либо утраченных – или чтобы защитить их от власть имущих, или чтобы сберечь их мудрость от недостойных. Основная идея магии – это понимание, а некоторые истины слишком священны, чтобы их читали простые люди. Чародей использует книги, чтобы учиться, творить чары, медитировать и размышлять. В Западной традиции, плох тот чародей, который не умеет читать или писать.

- Зелья, снадобья, порошки и припарки.

Смешивая травы, животные останки и яды в часто омерзительные составы, маги соединяют различные сущности в более могущественное целое. Когда это совершено, результат может быть выпит, съеден, брызнут или вылит, чтобы передать магическую силу. На этом специализируются алхимики, ведьмы и врачи.

- Карты, кости, соломинки и жребии.

Термин «sorcerer», «чародей», изначально имел значение «тот, кто мечет жребий». Соответственно, различные инструменты вроде карт, кубиков, резных костей, палочек, раковин etc. служат основой для предсказаний, благословений и проклятий. Обыкновенно маг собирает некоторое количество жребиев, смешивает их и последовательно выкладывает несколько, чтобы определить, что произойдет. Умышленно зафиксировав определенный жребий – скажем, сосредоточившись на том, чтобы вытянуть «плохую карту», - чародей, если его магия сработает, может повернуть события в свою пользу.

- Небесная механика.

Хотя можно сказать, что «наша судьба не в наших звездах, а в нас самих», многие волшебники не согласились бы с этим. Многие практики зависят от астрологических сопряжений, небесного влияния и точных «окон возможности», открываемых танцем планет.

Замысловатые символы и формулировки, связанные с влиянием планет, и краешком не поместились бы в эту книгу. Большинство простых связей довольно очевидно: Марс для враждебных заклинаний, Венера для эмоциональных уз, Сатурн для действий, затрагивающих Судьбу и Время, Луна – для тайн etc. Если вы заинтересованы в более глубинных значениях, справьтесь в какой-нибудь хорошей книге по астрологии или символизму (см. «Источники» в Приложении).

- Круги, пентакли и другие фигуры.

Универсальный символ бесконечности, единства и целостности, круг находит применение в ритуалах всех родов. Чародеи со всего мира соединяют руки, вырезают круги и водят хороводы. Другие инструменты, вроде колец, поясов и диаграмм, часто принимают облик круга, чтобы передать магу его качества.

Другие фигуры, вроде квадратов, треугольников и пентаграмм, представляют другие качества. Квадрат представляет стабильность; треугольник указывает на направленность вверх или вниз; прямоугольник создает основу для земных материй; крест отображает пересечение. Маги вписывают фигуры в символы (см. ниже), чертят их в воздухе, вычерчивают их порошком или жидкостью, или включают их в Талисманы, чары и работы искусства.

- Перекрестки и «перекрестные» дни.

Там, где одно сменяется другим, узы Творения слабеют. На стыках времен и мест ткань немного тоньше, и возможности немного богаче (смотри «Таблицу Барьера Духов»). Творя заклинание на сельском перекрестке, в полночь или на заре, или в определенные дни, магус использует это смещение на свою пользу. Соответственно, охотники и обитатели ночи имеют обыкновение поджидать на перекрестках какого-нибудь мага, который попытается сделать свое дело.

- Чаши, кубки и другие сосуды.

Чаши представляют женское начало, несут воду (смотри «Стихии») и служат символом тайны. Более крупные сосуды – бочки, котлы, ведра, долбленые тыквы, - служат отличной посудой для «ведьминых варев».

- Проклятья и благословения.

Призывание беды или блага – освященная временем магическая практика, и особенно среди тех, кто сам отказывается считать себя «чародеем». Являющееся более собственно заклинанием, чем инструментом, проклятие или благословение начинается с обращения к некоей высшей силе, продолжается направлением внимания этой силы на предмет и запечатывается фразой «да будет так». Магус предпочитает думать, что он – лишь проводник силы своего Господа, но на самом деле все как раз наоборот. На практике проклятие или

благословение предоставляет творцу волшебства инструментом выражения его собственной милости – или гнева. Бог выступает посланцем, а не посланием.

- Танец и жест.

Танцевать – занятие веселое, особенно если не в одиночку. Помимо очевидного сексуального подтекста, танец сочетает физическое упражнение, эмоциональную страсть и артистическое самовыражение. Это сочетание призывает большую силу, возбуждает танцоров и услаждает богов и духов. Большинство практик, особенно языческих, использует танцы того или иного рода. Более «цивилизованные» стили предпочитают ритуализованный набор движений, которые стали имеющими определенное значение жестами и позами.

- Наркотики и яды.

Чтобы расширить границы смертного видения, многие чародеи используют яды. Шок, который они оказывают на организм мага, вызывает видения – в идеале. От католического обрядового вина до плесневелого хлеба, который едят пророки, от индуистской сомы до кельтской вайды, маги едят, пьют и иными способами вводят в свой организм огромный ассортимент разных слабо- (и сильно-) действующих ядов. (Пожалуйста, отметьте, что такого рода вещи лучше отыгрывать в повествовании, чем практиковать в живом отыгрыше.

- Стихии.

Что может быть могущественнее Природы? Вплетая в ритуал ее «сырые» элементы – землю, воздух, огонь, воду, а иногда также дерево, металл, пепел и лед, - волшебники всех мастей призывают духов натурального мира и подчиняют материалы своим приказам.

- Сглаз.

Взглядом *можно* убить, очаровать, вызвать болезнь или наложить благословение. Злобно уставившись на жертву, ведьма может заставить ее заболеть; лукаво глянув, она может наделить ее удачей. Простой народ боится сглаза и выработал множество разных оберегов от него – жесты рукой, благословения, сплевывание на землю и другие, еще более странные обычаи.

- Самоцветы, камни и минералы.

Всякому известно, что самоцветы обладают мистическими свойствами: алмазы непобедимы, коралл подавляет яд, нефрит отгоняет неудачу… Буквально сотни камней и минералов обладают значимым могуществом. Черпая из этих резервов, маг вплетает в собственные действия Резонанс камней, или же защищает себя от Искусств других. Обработанные самоцветы, которые используются в большинстве практик контр-магии, побуждают моду развиваться активнее.

- Групповые ритуалы.

«Наращивание силы» невероятно важно. Собирая группу (включающую как магов, так и не-магов), фокусируя ее намерения на конкретной вещи и затем седлая волну энергии, священники и анти-священники усиливают свои действия (смотри «Слаженное Действие»). В идеале, чародей вводит своих последователей в ярость с помощью музыки, пения, молитвы, речей или секса; далее он перенаправляет энергию, когда участники доходят до пика. Когда они падают в изнеможении, он поглощает их силу как собственную (часто с помощью заклинания Основ).

- Травы и коренья.

Как и стихии, растения содержат живые кусочки Творения; как и яды, они часто обладают собственными особыми свойствами. Маги всех родов смешивают зелья, варева, микстуры,

вина, порошки и все в таком роде из трав, кореньев и прочего растительного сырья. Выпивая, выкуривая, съедая эти смеси, либо рисуя ими на поверхностях или развеивая в воздухе, чародей может поместить толику сущности растения в предмет заклинания.

- Предметы домашнего обихода.

В качестве продолжений руки инструменты обихода становятся очевидными инструментами магии. Метлы, плужные лемехи, серпы, зеркала, ножи, маслобойки, горшки, котлы, подковы, молотки, гвозди и песочные часы издавна признавались предметами сверхъестественными. Чародей просто использует свои инструменты, чтобы создать мост между обыденным действием (вроде приборки или отражения) и своими магическими намерениями. Большинство волшебников не допускает использования своих ритуальных инструментов в иных целях, но сельские знахари с тем же успехом используют свои в повседневной мирской работе.

- Изобретения.

Воображение – штука магическая; изобретение вещей – это пик Искусств Возрождения. Пока заскорузлые волшебники ковыряются в своих древних делах, современный Сияющий создает новые чудеса. Летучие машины, часовые механизмы, паровые двигатели – эти плоды гения суть ритуальные инструменты новой магии. На то, чтобы их разработать, требуется время, чтобы построить – материалы, чтобы использовать – усилие, но они того стоят. В отличие от многих мистических предметов, изобретениями могут использоваться простыми людьми; чем больше народу использует их, тем легче ими пользоваться.

- Узлы.

Завязав узел на веревке или нити, магус ввязывает в плетение мистическую энергию; развязав узел, он выпускает эту силу. Хотя она обыденна в ведьминских делах, магия узлов также заметна в греческой философии, арабской мудрости и китайских загадках.

- Числа.

Как и письменность, математика расшифровывает код Творения. Архитектура, картография, навигация, предсказания – все это требует понимания чисел, а это, в свою очередь, порождает магические теории. Енохийский, язык ангелов, использует математические формулы, чтобы определить имена и цели служителей Господа; нумерология устанавливает связи между людьми, местами и событиями посредством знаменательных уравнений; «счастливые числа» и «магические квадраты» позволяют предсказателям подбирать выразительные знамения. Хотя на мате-магии специализируются Дедалеанцы, Герметики и другие маги, практикующие ритуалы, также используют ремесло чисел для подготовки наиболее сложных заклинаний.

- Приношения и жертвы.

Чтобы получить, ты должен дать. Маги о многом просят, так что самые лучшие (а так же самые худшие) из них отплачивают за милости. В зависимости от мага и его веры, жертва может включать клятву, нечто ценное или живых существ. В большинстве случаев, приношение поглощается в процессе ритуала, но некоторые отдаются в чужие руки (как церковная десятина) или возвращаются (как жизнь шамана, который умирает и возрождается). В действительно сильнодействующих заклинаниях маг должен предлагать себя самого; очевидными примерами служат христианские мученики, хотя языческая мудрость полна идеями и примерами самопожертвования. Чем дороже приношение, тем лучше «дар»; жертва, которая ничего не стоила, не будет сильно эффективной.

- Истинные Имена.

У всякой вещи есть имя перед Господом; если вы его знаете, то у вас есть связь с этим субъектом. Некоторые чародеи для использования в своих заклинаниях собирают целые архивы Истинных Имен (или ложных Истинных Имен); эти записи приходятся кстати в ритуалах

призывания, проклятиях, исцелениях, сотворениях или угрозах. Любой маг, который достоин называться таковым, принимает новое «профессиональное» имя, чтобы себя защитить. В конце концов, тот, кто произносит или пишет ваше имя, отчасти определяет вас.

- Секс.

Секс – это сила. Он несет с собой интимную связь, разрушает сдержки и блоки, заставляет людей терять разум и открывать чувства. То, что столь могущественно, по праву можно называть «Великим Ритуалом», и каждая магическая практика использует эту необузданную силу – или воспрещает ее. Оргии, воздержание, сношение, стимуляция без контакта, даже вещи вроде обрезания или оскопления – все они фокусируют сексуальную энергию в мистических целях. Даже у служителей Церкви, которая воспрещает грех Похоти, встречаются в услужении «помощницы» (или «помощники»…), большая часть навыков которых касается сексуальных услад.

- Символы.

Все инструменты суть символы больших вещей; некоторые инструменты, однако, суть символы в смысле буквальном: планы лабиринтов, распятия, свастики, Герметические узоры, руны, алхимические знаки, гексаграммы, мандалы, янтры и другие сложные начертания воплощают некую магическую истину и привязывают ее к месту или объекту.

- Голос.

Песнопение, песня, молитва, плач – каждый тип магии использует произносимое призывание, которое открыто выражает мысли мага и объявляет их Творению. Мало какая магия, даже из числа скрытных, творится без голосовой составляющей, а некоторые полагаются только на голос.

- Жезлы и посохи.

Расширяя пределы досягаемости чародея, жезл, посох или другой инструмент, символизирующий мужское начало, направляет его волю. Вырезан этот инструмент из слоновой кости, сделан из камня или дерева, из стекла или даже из костей, он служит знаком занимаемого положения. Когда им взмахивают при сотворении заклинания, жезл собирает мистическую энергию и направляет ее куда нужно.

- Военные машины.

Как и оружие, военные машины сеют разрушение; в отличие от него, эти неуклюжие чудовища – осадные башни, тараны, пушки, - наводят ужас, какой никогда не вызовут мечи и стрелы. Подобные устройства требуют команды специалистов, но драматические результаты – снесенные стены, пылающие метательные снаряды и прочее в том же духе – стоят того. (Смотри артиллерию в Главе VII, прочие военные машины – в «Сведениях о Крестовом Походе»).

- Оружие.

Как и жезл, оружие служит продолжением руки смертного, неся силу к мишени мага. Мистическое оружие включает клинки, молоты, топоры, копья и стрелы. Поскольку большинство богов предпочитает какое-то конкретное оружие (у Тора есть молот, у Дианы – лук, у Михаила – огненный меч), религиозные чародеи часто используют любимое оружие своего божества. Научно настроенные маги, с другой стороны, предпочитают направлять силу посредством ружей, арбалетов и бритвенно-острых фехтовальных клинков.

- Письменность и надписи.

Как скажут вам те, кто изучает оккультные темы, язык есть величайшая магия из всех сущих. Письменность, которая улавливает эту магию и сохраняет ее в постоянной форме, направляет мысль в реальность. Написав фразу, вырезав руну или выдавив на глине священный знак, маг запечатлевает свои намерения в материале, и другие могут видеть их.

Целые практики строятся вокруг письменностей разного рода. В мусульманском, иудейском, даосском и герметическом стилях написанные символы улавливают священную силу и держат ее готовой для использования. Подобные инструменты особенно могущественны в мире, где грамотность встречается редко, а многие древние языки (например, египетский и шумерский) фактически утрачены. Лишь при посредстве письменности маг может изучить ранние ритуалы тех времен, когда человек дотянулся до Творения, приложил к нему печать и сделал своей собственносью. «Что написано пером…», как говорится.

Упаковка Заклинаний

Сколь груба магия,

Что здесь я призываю…

Сломаю я свой посох,

На сто локтей зарою его в землю,

И, глубже, чем любой достанет лот,

Я книгу утоплю свою…

- Уильям Шекспир, «Ураган»

Как мы и упоминали ранее, магия в «Маге» не ограничена списками заклинаний. Приводимый здесь «мешок сюрпризов» предоставляет несколько простых примеров того, что можно сделать на основании систем из этой главы. Те, кто хочет более подробного списка, могут найти буквально сотни заклинаний в книгах «Маг: Восхождение», различных приложениях по Традициям и «Книге Теней». Лучшие произведения, однако, создаются вашими собственными стараниями.

Разные маги делают одни и те же вещи разными способами. Хотя описание каждого заклинания дается с точки зрения группы, которая известна использованием магии подобного рода, нет никаких препятствий к тому, чтобы чем-то в этом же роде пользовался чародей из другой группы. Опять же, большинство заклинаний имеет вариации; основные Сферы приводятся вначале, а затем – различные «дополнительные опции». Игровые системы для ясности выделены (скобками).

Кровь Сердца (1 Основы)

Оказавшись в отчаянной нужде, чародей может потянуться в самую свою Сущность и вытянуть Квинтэссенцию из своей души. Молясь тому Богу или богам, которым он следует, мистик сосредотачивается и превращает свои внутренние резервы в столь нужную ему силу. Когда эта сила начинает выходить наружу, с ней выходит и его жизнь. Подлинный мученик может в буквальном смысле выжечь себя изнутри, совершая свое последнее чудо. Хотя подобными самопожертвованиями больше известны чудотворцы и язычники, их может совершать любой магус, обладающий соответствующими Искусствами, даже Дедалеанец.

(В игровых понятиях, у каждого мага есть 10 очков Квинтэссенции сверх и вне его показателей Даэмона и/или Квинтэссенции. Каждое из этих очков переходит в уровень здоровья; последние три загоняют мага в состояние ниже, чем «Обездвижен», и если он тратит и их, то умирает.

Посредством приведенного заклинания чародей способен черпать из этих резервов. Успешный бросок Арете вытягивает очки Квинтэссенции – и уровни здоровья – согласно таблице повреждений и длительности. Каждый уровень здоровья равен одному очку Квинтэссенции. Этот наносимый самому себе урон невозможно вылечить магическим образом – потерянную жизненную силу можно восстановить, только отдохнув и оклемавшись обычным образом. Направленную заклинанием Квинтэссенцию далее можно использовать обычным образом. Это не заклинание не позволяет магусу выкачивать резервы других существ – только свои собственные).

Прочитать Душу (1 Разум или Дух)

Некоторые практики, особенно священные, учат способам смотреть в душу. С помощью сосредоточенного взгляда (часто предваряемого короткой молитвой или медитацией), мистик может увидеть «цвета души», которые окружают каждое живое существо. По этим цветам он может суметь разгадать чувства или намерения своего субьекта.

Некоторые существа лишь внешне похожи на людей; проницательный маг, однако, может увидеть их притворство насквозь, взглянув на «истинные цвета» обитателя ночи. Если ему хватает умения (см. ниже), он может даже пронзить взглядом ложный облик, наведенный с помощью магии, и увидеть скрытого под ним зверя.

(Детали системы смотрите в «Магии Восприятия». Успешный бросок выдает цвета души, а неудачный смазывает образ или вообще ничего не выдает.

Если магус пытается посмотреть сквозь обманный облик, который создание ночи навело мистическим образом (Дисциплина, Дар, Кантрип…), ему может потребоваться бросок Восприяния + Осведомленности, чтобы увидеть сквозь защиту. Сложность броска будет равна тому уровню, на котором цель владеет своим умением, плюс 4; вампир с Затемнением 4, например, даст сложность 8. Неудачный бросок заставит мага принять иллюзию за реальность).

Цвета Души

Темперамент	Цвет
Спокойный	Светло-голубой
Порочный	Черный
Трусливый	Желтый
Завистливый	Зеленый
Возбужденный	Фиолетовый
Исполненный веры	Сияющее золото
Пугливый	Оранжевый
Жадный	Темно-зеленый

Скорбный	Серебряно-серый
Невинный	Слепящий белый
Радостный	Серебряно-белый
Любящий	Темно-синий
Похотливый	Темно-красный
Меланхолический	Серый
Сочувствующий	Розовый
Гневный	Ярко-красный

Обитатели Ночи	
Фея	(Искрится; очень яркая или очень темная)
Инферналист	(Черная рябь и разводы)
Магическое Существо	(Яркий «призрак» Истинной Формы зверя)
Мародер	(Водоворот оттенков)
Оживленное или	
Одержимое Существо	(Необычайно бледные цвета)
Использует Магию	(Искры)
Вампир	(Бледные цвета)
Оборотень	(Глубокие и интенсивные цвета)

Мелодия Пана (1 любая Сфера)

Насвистывая какую-нибудь простую мелодию, последователь Ш'зара учится настраивать себя на то, что он называет «Лакашим», расширяя свое восприятие на новые уровни. Разные мелодии вызовут разные видения. Негромкая, печальная песня показывает хрупкость мира (Энтропия); счастливый и страстный напев призовет сущность жизни (Жизнь); подражая звукам стихий, Провидец может увидеть их в действии (Силы или Материя), а задумчивая, повторяющаяся раз за разом тема вызовет воспоминания о прошлом (Время). Пока магус насвистывает, он может видеть, слышать и ощущать вещи, недоступные смертным. Когда песня закончится, его чувства вернутся в нормальное состояние.

Дедалеанцы часто используют для тех же Эффектов специальным образом ограненные и отшлифованные линзы или очки (в этом веке нечастые, но известные). Чтобы так делать, Сияющему нужны разные линзы для каждой Сферы, которую он рассматривает. Очевидно, что линзы не могут позволить иначе слышать или чуять, хотя специальные отвары или слуховые рожки могут помочь. Многие ведьмы используют вариацию на тему этого заклинания, Темное Зрение, чтобы нормально видеть после заката.

(Детали, опять же, смотрите в «Магии Восприятия». Умелый маг может открыть глаза для многих способов восприятия сразу, но, делая так, он рискует оказаться ошеломленным).

Крылья Дедала (2 Силы, или 3 Жизнь; иногда 3 Жизнь – в дополнение)

Специализация Искусников, это «заклинание» включает крылья сложной конструкции из металла и ткани, мышечную силу и место, с которого можно совершить стартовый прыжок. Когда все это есть, умелый летун способен подняться в воздух, скользить по нему или нырнуть прямо в ворота Ада. Некоторые «Икары» (уничижительное наименование Сияющих со страстью к полетам) перед началом взбадривают себя стимулирующими зельями: в конце концов, полет – задача тяжелая.

Классическая ведьмина метла, ковер-самолет или даже волшебные крылья (выращенные с помощью Жизни 3) тоже позволяют мистику подняться в воздух. Взлетев, персонажу нужно прикладывать все возможные старания, чтобы оставаться в живых: люди, как правило, не рождены для полета.

(Силы поднимают и несут мага. Когда он поднимется в воздух, броски Ловкости + Атлетики (для метел и прочего в том же духе) или Ловкости + Изобретения (для механических устройств) помогают ему управлять полетом. Магический летун может покрывать 20 ярдов за ход; взлеты, посадки и прочие основные маневры идут со сложностью 7, высший пилотаж будет иметь сложность 8 – 9.

Если магус использует для полета собственную силу, Рассказчик может пожелать ограничить его полетное время тремя ходами на очко Выносливости. «Магические зелья» могут продлить это время – см. заклинание «Мощи Титана»).

Божественная Аура (2 Разум)

Наполняя себя силой Бога (или другого покровителя), заклинатель может сделать себя центром внимания. Когда его заклинание начинает работать, то глаза всех присутствующих, кажется, силой притягивает к нему. Только публика с сильной волей может захотеть отвернуться – а может и не захотеть. Выдающийся оратор может призвать это же заклинание, прочитав стих или сделав какое-нибудь глубокомысленное заявление.

(Могущественный, но незаметный Эффект Разума вызывает распространяющиеся от мага волны обаяния. На каждый успех броска одна личность оказывается под влиянием и видит мага в наиболее благоприятном со своей точки зрения свете. Это заклинание никаким образом не влияет на внешность, оно лишь кричит: «*Посмотри на меня!!!*». Заклинание, конечно, можно отразить успешным броском Силы воли, но Аура достаточно скрытно действует, чтобы ее принимали за силу личности, а не за магическое воздействие. Хороший бросок Атрибута + Способности способен невероятным образом усилить действие этого заклинания; с его помощью, однако, нельзя заставить людей действовать против их воли).

Удача Выживающего (2 или 3 Жизнь)

Жизнь опасна для каждого; Просветленные, однако, выработали способы справляться с ее тяготами. С помощью песнопений, молитвы, усиленного костюма или выпитого зелья чародей может укрепить себя против стихий, голода, боли или экстремальных температур. Пока заклинание не перестанет действовать, он останется непоколебимым – способный чувствовать, но неуязвимый для более серьезного воздействия.

(Магия Жизни притупляет ощущения до приемлемого уровня, успокаивает озноб и отражает мелкие ожоги. При использовании с другими целями это заклинание может обострить ощущения и сделать персонажа необычайно чувствительным к вреду. Этот второй вариант сам

по себе урона не наносит, но по усмотрению Рассказчика персонаж может оказаться оглушен. Жизнь 2 оказывает действие на самого заклинателя; Жизнь 3 позволяет ему либо защищать других персонажей, либо выдерживать действительно недружелюбную окружающую среду (огонь, лед, пытка etc.)).

Золотой Лев (2 Материя, иногда вместе с 2, 3 или 4 Основы)

Мастеровые и алхимики – мастера очищения и возгонки. Выкипячивая или проковывая исходные материалы при помощи особых процедур, подобные маги создают несравненные кристаллы, драгоценные металлы и могучие сплавы, или усиливают уже существующий материал до легендарной твердости.

Герметические волшебники тоже обладают подобными секретами, а последователи арабских и даосских наук хвалятся, что все подобные новомодные умения происходят из принципов, открытых именно ими. Корни Искусств такого рода, похоже, уходят в Древний Египет или Китай времен Желтого Императора; предметы, созданные в те давно ушедшие времена, сейчас кажутся такими же новыми, как и много веков назад, когда их только создали.

(Материя просто возводит материал в его наиболее прочное состояние, или же превращает его в нечто похожее, но более ценное. Камень становится кристаллом; стекло – ювелирным изделием; дерево – камнем с текстурой. Объект, обработанный подобным Искусством, становится чрезвычайно хорошим и прочным, и он способен выдержать много больше ударов, чем вещь того же класса, не прошедшая такого улучшения. Броня Святого Георгия (см. Главу VII и Приложение) – отличный пример того, что можно сделать подобным образом. Если это заклинание использовать на предмете или конструкции, оно поднимет сложность атак с помощью Энтропии 3 на +3 – или, если хотите посложнее, на + 1 за каждый успех, который набрал мастеровой при улучшении объекта. Крафтмасоны и Искусники постоянно усиливают свои творения с помощью подобных процессов.

Добавляя к процессу Основы 2, мастеровой может переплести внутреннюю Квинтэссенцию объекта заново, наделив его «двойником» на духовном плане. Предмет, прошедший такую обработку, способен поражать духов, наносить аггравированный урон вампирам и оборотням либо, словно кольчугой, защищать странника в Умбре. Чтобы усовершенствовать объект до этой степени, требуется минимум пять успехов; будучи усиленным, предмет выглядит как обычный, но для магического взгляда слегка мерцает. Основы 3 могут превратить предмет в Талисман или Устройство (смотрите «Магические Устройства, Фетиши и Талисманы»).

Основы 4 могут полностью изменить природу предмета: меч можно зачаровать так, что он будет проходить сквозь броню и разить плоть (таким образом, лишая противника бонуса от доспеха); каменную стену можно сделать скользкой, как лед; деревянное копье может стать огнеустойчивым. Подобные предметы лучше оставлять на рассказывание истории. Если один улучшенный предмет столкнется с другим, считайте оба «усовершенствованных» объекта равноценными: Броня Святого Георгия, например, сможет задержать проскальзывающий меч.

Расчеты Странника (2 Связи, 1 Силы, 1 Материя)

Размеры Творения способны помутить разум. Сияющие из Повелителей Небес и Искателей Бездны вскоре осознали, насколько обширной может оказаться Божья канва – и как легко на ней можно потеряться. Составляя карту места, где он находится, или настраивая продвинутые навигационные инструменты, Небоход может «примерно прикинуть», что творится вокруг, или разобраться, где именно в смертном мире он находится. Результаты, возможно, и не приведут его домой, но они не дадут ему безнадежно потеряться на земле – или полностью потерять ее из виду, когда он углубляется в Пустоту.

(Связи «отмечают» местоположения мага и дают ему некоторое нутряное ощущение окружающего ландшафта. Материальные препятствия и географические объекты вроде вулканов, лесов и расселин становятся явными; Дедалеанец может не иметь возможности видеть препятствие, но успешный бросок Арете позволит ему ощутить его присутствие.

Таким же образом можно засекать подвижные элементы: погодные фронты, реки, пожары etc.; так же можно сориентироваться по четырем сторонам света. Приложив некоторые усилия, умелый Дедалеанец сможет найти путь назад в знакомые места – или, по крайней мере, двинуться в правильном направлении.

Пагуба / Милость Земледельца (3 Жизнь, 3 Время, или 2 Связи, 2 Материя; иногда с добавлением 2 Духа или 2 Основ).

Этот древний языческий ритуал либо нарушает рост растений, либо ускоряет его. Когда ведьмы танцуют, поют и обрызгивают поля травами, кровью и водой, всходы рвутся из почвы или, наоборот, иссыхают в прах. Сходное заклинание, Связи 2 / Материя 2, заставляет молоко киснуть, а пищу – гнить, или, наоборот, защищает пищу от порчи. Обладая такими силами, мистики язычников добиваются милостей, дают пищу своим людям или карают своих врагов.

Шаманы достигают сходных результатов, призывая дружественных или враждебных духов; Козианцы научились вызывать тот же эффект своими таинственными формулами. В некоторых районах схватка между старыми мистиками и учеными может опознаваться по внезапному росту или увяданию полей.

(В общеупотребительной версии этого ритуала Жизнь питает или убивает растения, а Время ускоряет этот процесс. Если маг захочет, он сможет предложить в качестве услуги вызвать урожай необыкновенного размера. Вариант с Связями / Материей на расстоянии защищает или разрушает запасенную в хранилищах пищу; на самом деле, Связи 2 можно добавить и к варианту с Жизнью и Временем. Вариант с Духом 2 призывает Натур – духов природы – выполнить просьбу заклинателя, что часто добавляет в заклинание элемент непредсказуемости. Основы 2 поддерживают здоровье почвы; без этой составляющей внезапное ускорение роста истощает поля.

Независимо от того, какую именно версию использует маг, это заклинание лучше работает с продолжительными бросками и помощью со стороны. Чем больше масштаб ритуала, тем большую площадь он покроет. Считайте, что на каждый успех действие распространяется на 10 квадратных футов. Поскольку это заклинание действует быстро, оно часто оказывается тщетным; версия, наложенная *без* Времени 3, является обыденной, но тогда всходам потребуется несколько дней, чтобы вырасти или погибнуть).

Мост Меркурия (3 или 4 Связи, иногда с добавлением 4 Духа)

Используя секреты Гермеса, также зовущегося Меркурием, волшебники, которые известны под его именем, покрывают огромные расстояния одним мгновенным шагом. Подобные заклинания позволяют мистикам собирать свой Совет. Хотя мудрее сначала посетить удаленную землю каким-нибудь более старомодным способом, магус, который к нему прибегает, сможет с помощью этого могучего заклинания переместиться обратно в родные края.

Обычный Мост позволяет волшебнику совершить путешествие из одного места в другое; продвинутая версия позволяет ему открыть портал и провести через него других людей и животный. Вариант Искусств Духа открывает путь в Иные Миры, с легкостью перекидывая мост между землями смертных и царством Умбры. Волшебник готовится к подобной магии, очищая

себя самого и предполагаемые ворота; затем он чертит различные пентакли и знаки, призывает крылатого Меркурия или архангела Гавриила и прорывает дверь в ткани реальности. Сияющий мост появляется в этом разрыве; магус шагает на него и возносит благодарность своему покровителю. Если Фортуна добра к нему, он окажется в месте, в котором хотел.

Продвинутые геометрические теории (запретные секреты Пифагора) позволяют искусным Крафтмасонам создавать подобные двери между важными местами встреч и ложами. Наследники Вик способны узнавать проходы на их Пути, а мистики Индии способны отрешаться от иллюзорных времени и пространства достаточно надолго, чтобы без проблем преодолевать их. Без этих Искусств, хотя они часто оказываются тщетными, ни Совет, ни Конвенции не смогли бы долго существовать.

(Связи 3 открывают временный проход, достаточный, чтобы пропустить одного. Связи 4 создают большую дверь, которая, если накопить достаточно успехов, будет работать не один день или даже не один год. Дух 4 пронзает Барьер; без его участия Мост проходит только по измерениям смертных. Хотя подобные заклинания сложны и вульгарны, для могущественных волшебников они довольно обыденны).

Поцелуй святого Витта (3 Время)

Куря гашиш, танцуя или молитвой вводя себя в экстатическое состояние, Провидец может ускорять или замедлять свои рефлексы. На короткий период времени он может двигаться намного быстрее или намного медленнее, чем люди вокруг него.

Известны некоторые зелья, которые производят тот же эффект; в дальних землях шаманы призывают диких духов оседлывать их в короткие припадки гиперактивности. Прежде, чем Габриэлиты вступают в бой, некоторые из них молят святого Витта или Гавриила даровать им нечеловеческую скорость, чтобы лучше сокрушать врагов.

(На каждый успех сверх первого заклинатель получает одно дополнительное действие: три успеха дают два дополнительных действия, четыре дозволяют три и так далее. Обратное применение замедляет персонажа на тех же условиях: три успеха означают, что у него одно действие на два хода, четыре успеха – на три etc. Он может использовать свое заклинание на себе, другом персонаже или на местности площадью около трех квадратных ярдов. Заклинание длится обычное время).

Сила Титана (3 или 4 Жизнь)

Из булькающих сосудов алхимической науки выходят эликсиры великой силы. С их помощью маг может наделить себя (или своих спутников) нечеловеческой силой, скоростью, живучестью или красотой. Посвященные таинственных Искусств До тоже могут чудесным образом усиливать свои тела; продавшиеся демонам чародеи часто получают милости подобного рода, а святые воины (особенно Габриэлиты) могут в отчаянных ситуациях молиться о божественной силе. Среди ведьм подобные чары – обычное дело. Важен не эликсир, а результат: сильное, крепкое или более красивое тело.

Жизнь 3 позволяет магу поднимать свои Черты Силы, Ловкости, Выносливости или Внешности выше их обычных показателей; Жизнь 4 позволяет ему делать то же с Чертами другого. Каждый успех поднимает значение выбранной Черты (или Черт) на одно очко на время действия заклинания.

(Искушение сделать такие изменения постоянными велико, однако это требует вложения времени, магии и очков опыта (смотрите «Постоянные изменения»). К тому же, очевидно нечеловеческие значения Черт влекут неудачу для владельца (см. «Вечный Бич»).

Ведьмина Месть (4 Энтропия, 3 Жизнь, или то и другое сразу, иногда также 2 Связи)

Вся ярость Ада не сравнится с разъяренной ведьмой! Когда она разрывает в куски изображение своей жертвы, она иссыхает до состояния скелета, взрывается сочащимися нарывами или чувствует, как с нее по лоскутку сдирают кожу. Умелая заклинательница способна наложить это сокрушительное проклятие на расстоянии, убивая человека, который даже не увидел ее нападения.

Арабские мистики владеют ужасающими проклятиями, которые вызывают сходный эффект; убийствами на дальних расстояниях печально известны цыгане, а убийцы Козианцев и Ксирафай варят смертоносные яды, которые оказывают примерно то же действие. Неважно, кто является убийцей, «Ведьмина Месть» дает возможность умереть ужасающим образом.

(Вариант Энтропии старит жертву в считанные секунды, в процессе нанося аггравированные повреждения согласно таблице. Жизнь действует более прямо: с ее помощью заклинатель способен порвать жертву на куски тем способом, который предпочтет: раны, нарывы, проказа etc. Опять же, этот вариант наносит аггравированное повреждение.

Связи просто позволяют ведьме действовать на расстоянии – детали смотрите в таблице «Расстояние Связей». Без них маг должен видеть жертву или касаться ее. Это заклинание часто оказывается обыденным, если люди знают, что жертва обидела ведьму: такие заклинания часто упоминаются в сказках).

Стена Духов (4 Дух)

Герметический волшебник, призывающий ангелов или демонов, чертит пентакли на месте призывания; различные сущности подчиняются различным начертаниям. Когда заклятия нанесены на место, Волшебник открывает врата в мир смертных, а затем запечатывает их, оставляя духа в ловушке по эту сторону Барьера. Границы пентакля становятся тюрьмой, из которой способны сбежать лишь сильнейшие из обитателей Умбры.

Крафтмасоны используют сходные начертания в качестве оберегов, защищая свои дома гильдий от враждебных духов. Шаманы и ведьмы всех мастей создают обереги подобного же рода в помощь своим переговорам с Ива. В мире Темной Фантастики призраки, демоны и духи стихий встречаются повсеместно; мудрый человек знает, как с ними обходиться.

(Могучий Эффект призывает духа, открывает проход и образовывает стену по периметру пентакля. Чтобы прорваться, сущность должна набрать больше успехов в Ярости, чем призыватель набрал в броске Арете. Чем больше у вас успехов, тем сильнее становится Стена; умный чародей, соответственно, проводит много времени – продолжительный бросок – за созданием своей Стены. Дополнительные детали смотрите в «Призывании и Оберегах»).

Драконья Буря (4 или 5 Силы, 4 или 5 Основы)

Алхимики всех мастей используют этот смертоносный эликсир для защиты своих лабораторий. Когда больше не помогает ничего, заряд Драконьей Бури, который швырнули или выпустили из сифона, оставляет после себя только выжженную землю – буквально. Могучее усовершенствование на тему «греческого огня», эликсир Драконьей Бури воспламеняет не только горючие материалы, но и Пятую Сущность. С горением Квинтэссенции пламя становится еще жарче. Все материалы в области взрыва оказываются поглощены. Действительно мощный вариант высасывает Изначальную Силу и из живых существ. Когда пламя спадает, остается только пепел.

Чудотворцы и Инферналисты равно используют заклинания, подобные Драконьей Буре. Призывая на землю гнев своего покровителя, эти маги жарят своих врагов на адском огне. Конечный результат одинаков, но Резонанс, оставшийся после удара, может поведать детали. Выжженные участки становятся Regio – местами, отмеченными милостью Божьей или Адской. Некоторые из них становятся пустошами, а на других каждый год всходят пышные и чудесные урожаи. Спустя годы после огненной бури сущность сотворенного все еще остается на месте.

(Магия Сил, подпитываемая Основами, создает облако высокотемпературного пламени. Основы в это время вытягивают Квинтэссенцию из всего, что есть в области действия, и поддерживают горение. Изначальный взрыв распространяется на 10 футов от центра за каждый успех, что наберет заклинатель; вариант с Силами 5 покрывает по 20 футов на успех.

Версия с Основами 4 наносит (количество успехов х 3) аггравированного повреждения; версия Основ 5 наносит (количество успехов х 4). В обоих вариантах буря длится по одному ходу на успех. Любой неодушевленный предмет (кроме волшебных предметов или сплавов) в радиусе действия к тому времени, как огни догорят, превратится в пепел. Магические создания, маги или обитатели ночи в пределах действия Драконьей Бури могут попробовать поглотить повреждение, но смертные не столь удачливы. После того, как из местности была выкачана Квинтэссенция, не-магические огни могут яриться еще многие часы: в мире, выстроенном из дерева и крытом соломой, такое заклинание может быть подлинно смертоносным.

Некоторые существа, обладающие сродством с пламенем – скажем, огнедышащие драконы, - могут по усмотрению Рассказчика быть полностью неуязвимы для заклинания Основ 4; версия с Основами 5 наносит таким существам урон согласно таблице Повреждения и Длительности (урон идет от Основ, а не от Сил). Духи, включая демонов, ангелов и элементалей, полностью неуязвимы для этого заклинания, если в него не входят Дух 3 или Основы 5.

Учитывая размер Драконьей Бури, ее разрушительную силу и зависимость от больших источников Квинтэссенции, это заклинание всегда оказывается тщетным: оно – явная демонстрация внеземной силы).

Приложение

…потому что странники мы пред Тобою и пришельцы, как и все отцы наши, как тень дни наши на земле, и нет ничего прочного.

Паралипоменон 29:15

Путь Многих Дорог

«Турки отличаются заметной просвещенностью, - объяснял Карел, пока их судно плыло на юг и на восток. – Оттоманская Империя – это исламское государство, но оно принимает иудеев и христиан, которые платят подушевой налог. Женщины вправе владеть собственностью, и со всеми женами положено обращаться с равной справедливостью. Врачи там наилучшие в мире, как и библиотеки, что есть в их распоряжении. Я думаю, мы найдем там дружественный прием».

«Напомни, это те же турки, которые перебили византийцев и отобрали у них город, куда мы плывем?» - Поинтересовалась Агнеса.

Карел горько рассмеялся: «А, ну да, тот же христианский город, который в свое время опустошили крестоносцы. Я слыхал, что женщины и девочки бросались с городских стен, только чтобы не оставаться в распоряжении предающихся излишествам воинов Господних». Он умолк.

Наконец, заговорила Агнеса: «Последние слова рыцаря фон Ульма, что он мне сказал, были о кысмете, Карел, о роке, который мы неспособны одолеть. Я знаю, что ты считаешь подобные вещи глупыми, но мне явился отблеск того, что судьба готовит для нас. Нас пощадили, и мы добрались сюда по некоей причине: ты и я должны быть первыми, кто покажет, что наши убеждения могут прийти к согласию. Мы можем следовать по разным Путям, но цели наши едины. Я думаю, много, много лет пройдет прежде, чем Орден Рассудка и Совет Девяти смогут установить мир. На самом деле, этого может вообще не произойти, но два человека могут начать поиск».

Карел уставился на нее, как на сумасшедшую. Наконец он улыбнулся – словно солнце выглянуло сквозь темные тучи. «О да, леди, - отозвался он, - а затем наши ученики и те, кто последует за ними. Я присоединяюсь к твоему мирному договору».

Агнеса рассмеялась и протянула ему руку мужским приветственным жестом. Ухмыляясь, Карел пожал ее, как могучий владыка. Их корабль шел сквозь Дарданеллы, неся свой груз к заре мира и надежды.

В мире Темной Фантастики противодействие приходит со всех сторон. Маги – соперники, церковники, солдаты, внеземные создания и перепуганные селяне – лишь начало.

Часто, хотя и не всегда, конфликт не ведет к бою. Как часто вы в своей жизни «скрещивали с кем-нибудь мечи», не доводя при этом дело до ударов? На более темной сцене конфликты становятся более эпическими, но даже так ситуация часто проходит на краю схватки и разрешается чем-нибудь средним между оскорбленными чувствами и израненным трупом. Нижеследующие антагонисты могут сделать пути подобных схваток более трудными, но помните: сегодняшний враг завтра часто оказывается другом.

(Заметка Рассказчика: «Сведения по Крестовому Походу», пособие Рассказчика, содержит детальную информацию касательно обитателей ночи (фей, вампиров, оборотней и призраков), которые делают жизнь мистика более… интересной. Сложные игры, силы и политические

предпочтения подобных существ слишком сложны, чтобы уместить их в это Приложение: Рассказчику, который хочет вести кроссоверную хронику, стоит найти вышеупомянутое пособие. Целую стаю магических зверей, вместе с правилами создания персонажа, можно найти в книге «Мир Тьмы: Бестиарий Ушедших»).

Смертные

Однажды надменный волшебник недооценил силу смертных людей. Убежденный в своем превосходстве, упомянутый волшебник царил над окружающими городами, вынуждал знать склоняться перед его троном и убивал всех, кто ему не нравился.

В итоге его замочили.

Где-то тут скрыт урок.

Действительно, Спящие лишены сил Плетения, но они берут числом – числом, решимостью, а иногда и Верой (см. Главу IV). Одинокий магус может вытереть кучкой смертных пол, но рано или поздно они сумеют с ним сравняться. Подмастерье – не противник для разъяренного рыцаря, и очень немногие чародеи способны контролировать политические ресурсы князя или священника. Даже Магистра может одурачить вор, обсчитать торговец или соблазнить сельская девка. Если вкратце, не позволяйте магии ударить вам в голову.

Большинство смертных живет в маленьких городках или деревнях. Это, как правило, тесные сообщества: их обитатели распознают чужаков и часто не доверяют им. Если в городе появляются новые лица (или если привычные начинают вести себя странно), люди начинают об этом говорить. Очень сложно сохранить тайну в деревне, особенно если эта тайна приходит в деревню и начинает чего-то там требовать. Селяне на взгляд чужака могут казаться простаками, но на своей родной земле подобные люди более сведущи, чем провидец, и более хитры, чем травленая лиса.

Горожане кажутся более сложными: приходят и уходят армии, торговцы, чужеземцы и короли, и обо всем этом текут бесконечные сплетни. Горожане сочетают любовь к непривычным вещам с инстинктом выживания и усталыми глазами. Вполне возможно, что они знают несколько иностранных слов, и им доводилось видеть свою долю жестоких наказаний: для них публичные пытки и казни служат тем же, чем для нас – футбол по телевизору. Простонародье трудно чем-то удивить, а у знати и клириков игры свои. Опять же, очень мало кто в городе действует в одиночку: обычно прямо за пределами видимости есть целая куча единомышленников, будь они кабацкие мордобойцы или богатые союзники. В каждом городе бурлят собственные интриги. Местный житель понимает расстановку сил, а чужаку стоит остерегаться их.

Человеческие существа – не овцы и не пешки на доске; у них есть страсти и цели, которые соперничают с собственными страстями и целями любого мага. Даже бунтующая толпа хочет определенных вещей и готова учинить адов погром, чтобы их получить. Чего смертные не могут достичь при помощи силы оружия или магии, они сделают посредством скрытности, ушлости, денег и одолжений. У большинства художников, философов, священников и дворян, опять-таки, есть покровители, и некоторые из этих покровителей могут проявить… раздражение… если что-нибудь повредит здоровью их союзников.

Говоря кратко, не-Пробужденные способны предоставить для группы магов как препятствия, так и помощь, в неограниченном количестве. Роли, которые они играют, и тактика, которую используют, будут зависеть от чародеев, их целей и той манеры, в которой они обходятся с простым человеком.

Клирики

Невзирая на нашествие науки, этот век все еще принадлежит вере. Агенты Бога (того или иного бога) часто оказываются самыми могущественными людьми в окрестностях, и горе магу или смертному, который встанет против них! Сидя за столом, подобного рода люди оказываются образованными и уважаемыми; они приносят жертвы во имя своей религии и часто принимают ее заповеди всерьез.

В Европе христианская Церковь занимает господствующие позиции, загоняя язычников в подполье, а иудеев и мусульман – в положение людей второго сорта. Уединяясь в своих сообществах, раввины и муллы служат единоверцам; в Испании до 1492 года обе этих религии практиковались открыто, но указ Торквемады вынудил их на изгнание или переход на нелегальное положение. Подлинный подъем протестантских вероисповеданий начнется в 1500-х годах, а до тех пор большинство европейских священнослужителей – католики.

История и практики Церкви содержат слишком много деталей, чтобы освещать их здесь; достаточно сказать, что к середине XV века сам Ватикан делится на тех, кто служит Господу, и тех, кто служит лишь себе. Эти последние посылают представителей – «Pardoners» - по всем христианским землям, чтобы собирать деньги для Церкви посредством продажи индульгенций. Жестокие инквизиторы выпалывают еретиков, ведьм и невинных по Испании, Италии и Португалии, а охотники на ведьм выбирают себе те же цели в Северной Европе. В общем и целом, Церковь рассматривает несогласие как грех; хотя многие священники на самом деле милосердны, в официальных положениях Церкви можно найти что угодно, только не милосердие. По мере того, как злоупотребления Ватикана вынуждают самих священников отстраняться, нарастает вызов. Прежние образцы христианской добродетели, как Генрих VIII и Мартин Лютер, восстают и порождают религиозные расколы. Эти протестанты более ревностны в своей вере, чем католики, и часто используют в качестве аргумента палку – или меч.

Священники и монахини этого времени разрываются между долгом перед своим Господом, политикой своего учреждения и слабостями своей плоти. Целые приходы оказываются развращены; целые монастыри становятсями вертепами порока. И во имя тех же идеалов служители и миссионеры совершают великие дела доброты и преданности. Клирик может быть искренне верующим человеком, фанатиком, пешкой или игроком. Его мотивы приходят из его собственной головы, но действия его часто несут вес всей религии.

Служители других верований окормляют свои народы в тайне. Раввины пользуются в иудейских сообществах внушительным влиянием, но в большинстве других мест стараются сохранять незаметность. Муллы после изгнания из Испании по большей части уводят своих людей в мусульманские страны. На Ближнем Востоке и в Оттоманской империи последователи Пророка остаются сильны. Языческие жрецы и жрицы поддерживают в Северной Европе огонь старых костров, но этот огонь незаметен и часто прячется за христианскими обрядами и именами святых. Совет и Орден Рассудка позволяют жрецам иных религий практиковать открыто, но в большинстве частей Европы христианство присвоило ключи и засовы от Божьих дверей.

Какую бы веру он ни практиковал, человек, посвятивший себя Богу, подготовлен и сведущ в практиках своей веры. Стражник над простым народом, клирик приглядывает за верующими и отстраняет неверующих. Некоторые клирики исцеляют, некоторые – сражаются, иные стремятся познать тайны Творения, а другие подавляют воображение. В конечном итоге, священник есть одновременно человек и столп своей веры; что он в этом положении делает – дело, касающееся только его и его бога.

Создание Персонажа: Атрибуты 6/5/3, Способности 10/8/3, Дополнения 8,Сила воли 6.

Предполагаемые Атрибуты: Физические по 2, Социальные и Ментальные по 3 - 4.

Предполагаемые Способности: Бдительность 2, Осведомленность 2, Экспрессия 3, Наставление 2 – 4, Логика 2, Ремесла 3, Этикет 3, Лидерство 1 – 5, Академические знания 4, Закон 3, Лингвистика 2 – 4, Познания (различные), Оккультизм 2 – 5; возможны многие другие Черты, смотря по религии и самому клирику.

Снаряжение: Облачение по сану, распятие или другой символ, книги, церковная печать и другие знаки занимаемой должности.

Городской Стражник

Силы закона и порядка есть везде – они, конечно, не настолько организованны и умелы, как копы XX века, но по-своему эффективны. В обществе времен Возрождения не особенно популярны концепции заключения или исправления: городская стража часто ограничивается тем, что избивает цель до потери сопротивления, утаскивает ее в зловонную камеру, а с утра преступниками займется уже шериф в своей обычной негуманной манере.

Хотя в них легко видеть простых костоломов, многие стражники честны, преданны своему делу или, по крайней мере, амбициозны. Опять же, они обычно умелы и хорошо знают улицы. Чтобы одурачить умного стражника, нужно хорошо постараться, а глупые все равно долго не живут.

Создание Персонажа: Атрибуты 7/5/3, Способности 13/10/3, Дополнения 5, Сила воли 5.

Предполагаемые Атрибуты: Физические 3 или даже 4, прочие по 2.

Предполагаемые Способности: Бдительность 2, Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Уклонение 3, Воровское дело 2, Ремесло 2, Ближний бой 3, Пытка 1, Лингвистика 1 (в крупных городах 2), Оккультизм 1.

Снаряжение: Легкий доспех (вываренная кожа, иногда еще кольчуга), дубинка, древковое оружие (обычно копье, иногда алебарда), короткий меч или кинжал.

Простолюдин

От попрошаек до служанок, простой люд в целом и делает так, чтобы мир работал. Их Черты Ремесел различаются сообразно их роду занятий: английский слуга и арабский кочевник будут обладать очень разными наборами навыков. Простые люди склонны действовать напрямую, если только не столкнутся с очевидно авторитетной фигурой; если этот авторитет отбивается от рук, то обычный человек смоется, или подстережет его в темном переулке… или соберет толпу. Эта последняя представляет для магов чрезвычайную опасность. Толпа способна сжечь поместье дотла за время, за которое еще не всякий маг успеет наложить хоть одно заклинание.

Создание Персонажа: Атрибуты 6/3/3, Способности 10/6/3, Дополнения 2, Сила воли 3.

Предполагаемые Атрибуты: Большинство по 2, один-два по 3, выше – редко.

Предполагаемые Способности: Бдительность 1, Рукопашный бой 2, Ремесло 2 – 4, Ближний бой 1 – 2, Домашняя Мудрость 2, возможен целый ассортимент других Способностей: Человек Искусства, Экспресия, Хитрость, Этикет, Выживание, Академическое знание, Сенешаль и прочие.

Снаряжение: Инструменты, одежда.

Рыцарь

Рыцари – доблестные защитники галантности и куртуазности, если верить Мэлори. Естественно, жизнь чуть сложнее, чем могли бы признать сказки. Некоторые из этих умелых бойцов гордо несут печать хорошего рождения и воспитания; другие не уступают волшебникам по мерзкости и прихотливости. От элитных стражей Франции до самураев Японии, рыцари стоят много выше простонародного сброда. Большинство из них отлично об этом знает и вовсю пользуется этим обстоятельством.

Хороший рыцарь умеет вести себя не только на поле боя, но и в обществе. Искусства, грамотность и изящество считаются важными частями его подготовки, и от него постоянно ожидают, что он будет жить в соответствии с идеалами своего положения. В конце концов, каждый рыцарь мечтает стать новым Галахадом или Гавейном. Ну, по крайней мере, он сам так скажет.

Создание Персонажа: Атрибуты 8/5/4, Способности 16/12/5, Дополнения 6, Сила воли 7.

Предполагаемые Атрибуты: Физические Черты 3 – 5, Социальные 2 – 4, Ментальные 2 – 3.

Предполагаемые Способности: Бдительность 3, Атлетика 3, Рукопашный бой 3, Уклонение 3, Экспрессия 2, Запугивание 3, Соблазнение 2, Танец 1, Этикет 3, Ближний бой 4 – 5, Верховая езда 3, Выживание 2, Академические знания 2, Закон 2, Лингвистика 2, Медицина 1.

Снаряжение: Доспех, меч, щит, копье, конь, кинжал, возможно – булава или цеп.

Солдат (Man-at-arms)

Рыцарю может доставаться вся слава, но настоящий герой поля боя – именно солдат. Защищенный кожей и кольчугой, стоящий в строю себе подобных, этот крепкий парень отдает свою жизнь – или отнимает чужие – во имя дела, будь то королевство или горсть серебра.

Тоже ничего так жизнь… в каком-то смысле.

Чтобы выжить в средневековом столкновении войск, нужны удача, сила и крепкие нервы. Умение – штука вторичная. Ветеран схваток – клиент серьезный; он не переносит дерьма и часто смотрит на «мягкотелую» публику сверху вних. Такой человек берет то, что хочет, и он уважает силу и отвагу больше, чем честь или должность. Он может быть наемником, стражником, варваром или членом обученного ополчения, но точно не слабаком.

Создание Персонажа: Атрибуты 7/5/3, Способности 15/10/3, Дополнения 4, Сила воли 5.

Предполагаемые Атрибуты: Физические 3 – 4, Ментальные 2 – 3, Социальные 1 – 2 (большинство этих ребят по стандартам культурного общества считаются мерзавцами).

Предполагаемые Способности: Бдительность 3, Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Уклонение 2, Запугивание 2 – 3, Ремесло 2, Ближний бой 3 – 4, Выживание 3, Пытка 2, Лингвистика 2, Медицина 1, в редких случаях Огнестрельное оружие 2 или Артиллерист 2).

Снаряжение: Кольчуга и кожаный доспех, древковое оружие, лук либо арбалет (иногда – что-нибудь огнестрельное с боеприпасом), меч, кинжал, еда, вино и игральные кости.

Знатный человек (Noble; перевод «дворянин» не вполне уместен)

Власть требует умения; высокородность – это одно, но подлинная знатность – другое. Это вдвойне верно для женщин, которые обладают огромным влиянием в мире, где господствуют

мужчины. У могущественных людей есть цели, к которым они стремятся, хитроумные методы и вереница вспомогательных планов и ресурсов. Ни один знатный человек, который стоит своего имени, не запачкает рук схваткой, если он может призвать друзей и слуг, чтобы высечь обидчика на конюшне, уничтожить его положение в обществе или сделать его лицом вне закона.

Слухи, деньги, милости и интриги – вот оружие благородного класса; даже те, кто предпочитает их не использовать, все равно умеют это делать. Некоторые знатные люди работают на покровителей вроде вампиров, магов, королей и Церковь, но большинство занято собственным благосостоянием, будь то полностью или частично. Мало найдется таких случаев, чтобы хоть один дворянин, священник или купец не смог увидеть в нем возможность извлечь прибыль. Партия, которая помешала этой возможности (или неуважительно повела себя с лордом или леди) узнает, насколько могущественным может оказаться простой «Спящий».

Создание Персонажа: Атрибуты 7/5/3, Способности 15/9/5, Дополнения 10 – 15 (высокие Союзники, Влияние и Ресурсы), Сила воли 5 – 10.

Предполагаемые Атрибуты: Социальные и Ментальные Черты обычно выше Физических. Считайте, что первые две категории по 3 – 4, а Физические – по 2.

Предполагаемые Способности: Бдительность 3, Уклонение 2, Экспрессия 3, Запугивание 2, Интрига 3 – 5, Хитрость 3 – 5, Этикет 3 – 5, Фехтование либо Ближний бой 2 – 4, Исследование 2, Выживание (охота) 3, Академические знания 3, Законы 2, Лингвистика 2 – 4, Познания (Вампиры или Маги) 1, Ссуживание денег 3, Оккультизм 1, Яды 2.

Снаряжение: Деньги, свита, кони, соколы или гончие, богатая одежда, кинжал, возможно – рапира или пистоль.

Плут (Rogue, ткж. Вор, Бродяга, Нехороший Человек)

Живя на задворках общества, попрошайка, карманник, цыган и бродячий артист занимаются своими темноватыми делами. Эти неблагополучные личности могут быть чем угодно от честных душ до кровожадных душегубов. При свете дня их гонят, но эта живучая публика все же умудряется заводить друзей, особенно среди обитателей ночи, которые являются такими же изгоями. На самом деле многие маги, вампиры и им подобные сами происходят из рядов тех, кто стоит вне закона, и прячутся среди них, находя защиту и утешение.

Беззаконное общество сурово: ни Церковь, ни корона не дадут прибежища тому, кто известен как плут; соответственно, он живет своей смекалкой и своими друзьями. «Добрые люди» гонят его из города в город, и его же собратья злоумышляют, чтобы отнять хлеб у него изо рта. Лишенные общих законов и королей, бродяги создают собственные законы; горе любому, кто их нарушит: в лучшем случае он будет изгнан из низов общества, в худшем – убит каким-нибудь гадостным способом.

И тем не менее, бродяги держатся вместе, объединяемые, по крайней мере, своим жалким положением. Согласно Слову Церкви, их в любом случае ждет вечный ад, так что большинство плутов стараются жить интересно и разнообразно. Соперничества, предательства и зачистки – обычное дело, но, стоя перед выбором: ковыряться в грязи на ферме или бродить по дорогам, наш плут все равно выбрал бы жизнь, которую ведет сейчас. Она хотя бы не скучная.

Создание Персонажа: Атрибуты 6/4/3, Способности 13/9/4, Дополнения 5, Сила воли 3.

Предполагаемые Атрибуты: Высокие Физические и Социальные Черты (3 – 5); Физические обычно ниже, хотя игроки, шпионы и бандиты могут быть исключениями.

Предполагаемые Способности: Бдительность 3, Рукопашный бой 3, Запугивание 2 – 4, Воровское дело 2 – 4, Ближний бой 2 – 4, Скрытность 3, Выживание 3, Тайный Кодовый Язык 2, Оккультизм 3, плюс к этому: (Бандит: Хитрость 2, Медицина 1); (Попрошайка: Уклонение 2, Этикет 1, Медицина 2); (Цыган: Экспрессия 2, Ремесла 2, Танец или Пение 2, Домашняя Мудрость 3 – 5, Траволечение 2, Лингвистика 2, Познания (того или иного рода) 2); (Бродячий Актер: Человек искусства 2, Экспрессия 2 – 4, Акробатика 3, Ремесла 2, Танец или Пение 2, Этикет 3, Лингвистика 2); (Шпион: Осведомленность 2, Интрига 3, Смена облика 2, Соблазнение 2, Академическое знание 2, Расследование 4, Лингвистика 2, Познания 1); (Шлюха: Экспрессия 2, Соблазнение 1 – 5, Хитрость 3, Этикет 1 – 4, Культура 1 – 3).

Снаряжение: Что угодно, что кажется уместным, но его в любом случае немного.

Охотник на Ведьм

Злой рок волшебников, этот святой человек (чаще мужчина, иногда женщина) принимает Исход 22:18 как главную заповедь. Хотя первым приходит на ум христианский священник, у народов Моисея и Магомета есть свои специалисты по силовому взаимодействию. Боже, благослови ремесло охотника.

Подобного рода люди суровы и храбры; силой оружия, союзников, огня и Веры они преследуют Пробужденных, а заодно – ошибочно обвиненных невинных и всех обитателей ночи. Большинство в процессе погибает, но те, кому удается выживать, становятся серьезными противниками. Они не дают пощады и во имя цели используют внезапные атаки, дипломатию и предательство всевозможных видов. Хотя в рядах Кабала Чистой Мысли есть маленькая армия Братьев, охотящихся на ведьм, многие Дедалеанцы тоже становятся жертвами охот. В конце концов, для истинно Божиих людей наука – просто еще один вид магии, и большинство охотников сожгут печатный станок с тем же рвением, что и хижину ведьмы.

Несколько официальных групп: испанская Инквизиция (1480 – 1808), Общество Леопольда (1231 – XX век), Орден святой Жанны (1230 – XX век), Железные Рыцари (1425 – 1672), Незапятнанное Молчание (1325 – 1892), Общество Молота (1490 – 1800), Волки Господни (1510 – 1750) и Львы Меча Пророка (1256 – 1804) – гонят ведьм под знаменами различных Церквей. Другие, слишком многочисленные, чтобы их перечислять, возникают по неожиданному импульсу, делают свое дело и понемногу угасают в течение нескольких следующих столетий. В Пылающие Времена мало что может так напугать мага, как грохот башмаков и крик: «Чародей! Выходи наружу!». Вопли «Сжечь ведьму!» никогда не заставляют себя ждать.

Приведенный шаблон описывает опытного охотника на ведьм – такого, которому довелось плюнуть в лицо Врагу и выжить, чтобы продолжить охоту.

Создание Персонажа: Атрибуты 8/6/3, Способности 21/12/7, Дополнения 8, Сила воли 10.

Предполагаемые Атрибуты: Большинство успешных охотников на ведьм имеет высокие Физические и Ментальные Атрибуты; прочее считайте равным 2.

Предполагаемые Способности: Бдительность 2, Осведомленность 2, Рукопашный бой 2, Уклонение 3, Запугивание 3, Воровское дело 1, Хитрость 3, Этикет 3, Огнестрельное оружие 2, Ближний бой 4, Верховая езда 2, Скрытность 2, Пытка 3, Академические знания 2, Домашняя Мудрость 3, Закон 2, Лингвистика 3, Познания (различного рода) 3, Метафизика (Селестиография и Демонология) 3, Оккультизм 4.

Снаряжение: Веревка (в Англии ведьм вешают, а не сжигают), факелы, кресты или распятия, огнестрельное оружие, мечи или древковое оружие (часто серебряные), Библия, доспехи, иструменты пытки. У многих есть несколько точек Истинной Веры.

Семь Громов (Seven Thunders, 1490 - 1501)

И видел я другого Ангела сильного, сходящего с неба… в руке у него была книжка раскрытая. И поставил он правую ногу свою на море, а левую на землю, и воскликнул громким голосом, как рыкает лев; и когда он воскликнул, тогда семь громов проговорили голосами своими. И когда семь громов проговорили голосами своими, я хотел было писать; но услышал голос с неба, говорящий мне: скрой, что говорили семь громов, и не пиши сего.

- Откровение 10: 1 - 4

Пестрое скопище пророков – бунтарей и разочарованных крестьян, Семь Громов Грядущего Апокалипсиса верят, что Судный День начнется в 1500-м году. С приближением этого года сия верующая публика, ища очистить мир к возвращению Христа, начинает сокрушать лордов, магов, церковников и ученых-философов.

Простая банда уличного сброда никогда не осилила бы подобного дела, однако Семь Громов – не обычные крестьяне. Некая могучая Вера изливается из них, уничтожая заклинания их врагов прежде, чем они смогут причинить много вреда. Великие пророчества, могучие силы экзорцизма (не магия, но анти-магия) и деяния руци Господней, кажется, следуют за этими истово верующими, куда бы они ни направились. В отличие от Габриэлитов, эти противники не признают компромиссов: для них все маги злы, вся магия – порча, и вся наука – ересь против Господа. Большая секта, включающая и мужчин, и женщин, Семь Громов принимают любой вызов, который им бросят, и часто побеждают.

Их вожаки происходят со всех концов Европы и демонстрируют впечатляющие силы. Самый знаменитый из них – это, конечно же, Джироламо Савонарола, обаятельный монах-проповедник, под руководством которого во Флоренции разгораются костры, сжигающие роскошь. Проповедуя массам на городской площади, он бичует современные излишества и развращенность Церкви. Антонио Кастровинчи происходит из Прато, где он эхом повторяет проповеди Савонаролы. Главк однажды объявился в Риме, разглашая простому народу тайны Ватикана. Отец Джон Плугман (Ploughman, Пахарь) скитается по сельским дорогам Англии, пророчествуя о возвращении Великой Чумы. Винсенте Джиакомо сражается на стороне Изабеллы Кастильской, силой оружия изгоняя мавров в Ад. Фридрих ди Фестунг правит маленькой провинцией в Баварии и имеет под началом армию. Брат Филипп де Гаскон сжигает собственное аббатство, чтобы не мириться со злоупотреблениями, которым предаются местные монахи и монахини. Каждый из этих людей обладает пророческим даром, острым умом, сокрушительным обаянием и великой Верой – достаточной, чтобы заставить безбожника вспыхнуть. Кроме того, каждому подчиняется легион последователей – простых людей, которых проповедь вдохновила подняться за дело Божье. Вместе эти люди контролируют армию; это разрозненная армия, но она предана своему делу.

Подгоняемые видениями своих вождей, эти солдаты Апокалипсиса проходят по своим родным землям, сжигая башни магов и грабя тронные залы. Ожидая, что труба архангела вот-вот зазвучит, эти верующие мужчины и женщины впадают в своего рода безумие. Одеваясь в тряпье и рясы, они проводят часы у ног своих пророков, а затем несутся сокрушить какой-нибудь вызывающий монумент или загнать какое-нибудь зловредное существо. Многие перемазывают лица пеплом, носят черные рясы или живут в диком лесу; другие прячут свою преданность до наступления ночи, а с приходом зари снова скрываются за своей добропорядочной жизнью. Как беззвучная приливная волна, они захлестывают свои цели и рассыпаются. У Громов нет центрального места встречи или единого лидера, и обнаружилось, что контролировать их невозможно.

В игровых понятиях, Громы – это смертные, наделенные Истинной Верой и безусловной убежденностью. Вожди обладают показателями Веры в 5 – 6; большинство рядовых участников – от 1 до 4. Хотя Святой Дух (или *что-то* еще) временами вгоняет их в приступы бешенства, большинство Громов в обыденных обстоятельствах кажутся людьми совершенно нормальными, хотя и склонными к догматизму. Немногие живут как животные, но большинство

– трудящиеся люди, любящие Господа и боящиеся Ада. Они совершенно убеждены в том, что возвращение Спасителя неизбежно близится, и сделают что угодно, чтобы обеспечить себе место в Книге Живых.

То, Что Суждено. Год 1500-й становится для Громов своего рода Армагеддоном. Попытка помериться силами с Советом стоила жизни одному из могучих пророков; другой угодил в Утробы Нефанди, а еще двое были уничтожены Орденом Рассудка. Савонарола впал в немилость, был подвергнут пыткам и сожжен в 1498-м. Лишенный лидеров и оказавшийся опозоренным, когда 1501-й год пришел и прошел, культ рассыпается… чтобы возродиться в несколько видоизмененной форме в 1992 году, когда всплывают последние пророчества Антонио Кастровинчи.

Животные

В эпоху Темной Фантастики зверье встречается повсюду. Люди вполне буквально делят дома с собаками, коровами, овцами и козами. Рыцари скачут в битву на конях. Мистики превращают себя в волков или ястребов, или других людей в жаб и ослов. Если коротко, то животные составляют существенную часть этого сеттинга в качестве помощников, противников или даже альтернативных обличий. Они могут не казаться такими умными, как человеческие существа, но по-своему они очень смышлены.

Приводимые ниже Черты представляют разнообразных животных исключительно в формате системы. По мере необходимости используйте их в качестве черновиков. Для простоты также примите, что все дикие животные имеют Ментальные Черты по 1, Восприятие 2. Животные дрессированные могут иметь разнообразные способности, от Эмпатии до Охоты.

Медведь: Сила 5, Ловкость 2, Выносливость 5

Сила Воли 4, Уровни Здоровья: ОК x 3, -1 x 3, -3, -5, Обездвижен

Атака: когтями 7 кубиков, укусом 5 кубиков

Способности: Бдительность 3, Рукопашный бой 3, Запугивание 2, Скрытность 1

Движение: Ходьба/Бег/Другое: 5 / 20

Кабан: Сила 4, Ловкость 2, Выносливость 4

Сила воли 3, Уровни Здоровья: ОК x 2, -1 x 2, -2, -4, Обездвижен

Атака: укус 4 кубика, удар клыками 5 кубиков

Способности: Бдительность 2, Атлетика 2, Рукопашный бой 2, Запугивание 2

Движение: Ходьба/Бег/Другое: 7 / 20

Кошка (деревенская): Сила 1, Ловкость 3, Выносливость 3

Сила воли 3, Уровни Здоровья: ОК, -1, -2, -5, Обездвижена

Атака: укус или когти на 1 кубик; зажатая в угол, дерет когтями на 2 кубика

Способности: Бдительность 3, Атлетика 2, Рукопашный бой 2, Уклонение 3, Запугивание 2, Акробатика 2, Лазание 3, Скрытность 4

Движение: Ходьба/Бег/Другое: 5 / 20

Пума / Леопард / Пантера: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 4

Сила воли 3, Уровни Здоровья: ОК x 3, -1 x 2, -3, -5, Обездвижен

Атака: Когти 6 кубиков, укус 5 кубиков

Способности: Бдительность 3, Рукопашный бой 3, Запугивание 3, Акробатика 2, Лазание 4, Скрытность 3

Движение: Ходьба/Бег/Другое: 10/30

Корова/Бык: Сила 3/5, Ловкость 2, Выносливость 3/5

Сила воли 2, Уровни Здоровья: ОК x 2, -1 x 2, -3 x 2, Обездвижен

Атака: укус на 3 кубика (быки бьют рогами, 4 – 6 кубиков)

Способности: Бдительность 2 (для быков также Рукопашный бой 2, Запугивание 3)

Движение: Ходьба/Бег/Другое: 10/25

Ворона/Сокол/Сова/Ворон: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2

Сила воли 3, Уровни Здоровья: ОК, -1 x 2, -2, -5, Мертв

Атака: когтями 2 кубика, укус (в безнадежной ситуаци) 1 кубик

Способности: Бдительность 3, Атлетика 2, Рукопашный бой 1, Уклонение 2, Запугивание 2 (для натасканных птиц Рукопашный бой 3, Эмпатия 4, Запугивание 4)

Движение: Ходьба/Бег/Другое: 1/2/20

Олень/Лань: Сила 3/2, Ловкость 3, Выносливость 3/2

Сила воли 3, Уровни Здоровья: ОК x 2, -1 x 2, -4 x 2, Обездвижен

Атака: у лани нет, у оленя рога 3 – 5 кубиков

Способности: Бдительность 2, Рукопашный бой 2, Уклонение 2, Эмпатия 2, Скрытность 2

Движение: Ходьба/Бег/Другое: 7/30

Собака (крупная или сторожевая): Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3

Сила воли 5, Уровни Здоровья: ОК, -1 x 2, -2 x 2, -5, Обездвижена

Атака: укус 5 кубиков, когти 4 кубика

Способности: Бдительность 3, Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Эмпатия 2, Запугивание 2, Скрытность 2

Движение: Ходьба/Бег/Другое: 7/25

Лягушка (размером с жабу): Сила 1, Ловкость 2, Выносливость 1

Сила воли 2, Уровни Здоровья: ОК, -1, Раздавлена

Атака: нет, но у некоторых есть яд, и он может парализовать при неудачном броске Выносливости, сложность 7. Жертва должна либо съесть лягушку, либо тем или иным способом занести яд в имеющуюся рану.

Способности: Бдительность 2, Атлетика 1, Уклонение 3, Скрытность 3

Движение: Ходьба/Бег/Другое: 1/1/2

Лошадь: Сила 5/4, Ловкость 2, Выносливость 4

Сила воли 3, Уровни Здоровья: ОК x 3, -1 x 3, -4, -5, Обездвижен

Атака: может топтать или лягать на 5 – 6 кубиков; укус 3 кубика

Способности: Бдительность 2, Атлетика 3, Рукопашный бой 1

Движение: Ходьба/Бег/Другое: 10/35

Кракен (гигантский кальмар): Сила 8 – 10, Ловкость 3, Выносливость 10

Сила воли 10, Уровни Здоровья: ОК x 5, -1 x 3, -3 x 2, -5 x 2, Обездвижен

Атака: сдавливание 8 – 10 кубиков; укус 9 – 11 кубиков (сложность 7); массовое захватывание (сложность 6, каждый успех после первого добавляет атаке сдавливанием 1 кубик, поскольку существо обхватывает жертву еще одним щупальцем

Способности: Бдительность 3, Рукопашный бой 3, Камуфляж 2, Уклонение 2, Запугивание 10, Скрытность 2

Перемещение: Ходьба/Бег/Другое: 0/0/25

Лев: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3

Сила воли 5, Уровни Здоровья: ОК x 2, -1 x 3, -2 x 2, -5, Обездвижен

Атака: когтями 5 кубиков, укусом 6 кубиков

Способности: Бдительность 3, Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Уклонение 2, Запугивание 5, Скрытность 3

Движение: Ходьба/Бег/Другое: 10/30

Крыса: Сила 1, Ловкость 2, Выносливость 2 – 3

Сила воли 4, Уровни Здоровья: ОК, -1, -5, Раздавлена

Атака: укус 1 кубик

Способности: Бдительность 2, Рукопашный бой 1, Уклонение 3, Скрытность 3

Движение: Ходьба/Бег/Другое: 5/10

Паук (большой): Сила 1, Ловкость 3, Выносливость 1

Сила воли 2, Уровни Здоровья: ОК, -1, Раздавлен

Атака: укус 2 кубика + яд на 3 – 6 дополнительных кубиков (1 кубик на ход), если цель не поглотила укус. Чтобы поглотить яд, требуется бросок Выносливости, сложность 6

Способности: Бдительность 1, Атлетика 1, Рукопашный бой 1, Уклонение 3, Скрытность 5

Движение: Ходьба/Бег/Другое: 2/5

Волк: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 3

Сила воли 3, Уровни Здоровья: ОК, -1 x 2, -3, -5, Обездвижен

Атака: укус 4 кубика, когти 2 кубика

Способности: Бдительность 2, Атлетика 1, Рукопашный бой 1, Уклонение 1, Скрытность 2

Движение: Ходьба/Бег/Другое: 7/28

Другие Маги

Во многих смыслах, худший враг, какого может иметь волшебник, - это волшебник-соперник. Приводимые шаблоны могут вдохновить Рассказчика на создание персонажей различной силы.

Примерные шаблоны

Подмастерье либо еще не изучал принципы магии, или уже начал обучение, но еще не достиг даже первого уровня в какой-либо Сфере. Он более важен тем, кем может стать, а не тем, что способен сделать в настоящее время.

Создание Персонажа: Атрибуты 6/4/3, Способности 10/8/3, Дополнения: 3, Сила воли: 3, Сферы: нет, Арете: 1 – 2

Послушник (Disciple) ищет просветления и обрел умеренные возможности как минимум в одной Сфере (третий уровень и ниже).

Создание персонажа: Атрибуты 7/5/3, Способности 13/9/5, Дополнения 5, Сила воли 5, Сферы 6, Арете 1 – 4

Адепт достиг уровня, который изменил его мировосприятие. Он достиг личного могущества хотя бы в одной Сфере (уровень 4), и обычно сведущ и в других.

Создание Персонажа: Атрибуты 8/6/3, Способности 19/10/5, Дополнения 7, Сила воли 8, Арете 4 – 6

Мастер достиг уровня не ниже пятого в одной Сфере и, возможно, владеет несколькими другими на уровне Адепта или выше. Мистики – мастера расширили свое восприятие до сверхчеловеческой степени, а Дедалеанцы либо достигли выдающегося влияния, либо удалились реализовывать великие мечты в одиночестве.

Создание Персонажа: Атрибуты 9/6/5, Способности 22/10/6, Дополнения 10+, Сила воли 8 – 10, Сферы 15 – 30, Арете 8+

Инферналисты

…прищуривает глаза свои, чтобы придумать коварство; закусывая себе губы, совершает злодейство.

- Притчи 16:30

«Ведьма» - самое страшное проклятие в эпоху Темной Фантастики. Произнеся его, можно обречь невинную душу на ужасную смерть. Подстегиваемые ужасом перед приспешниками Сатаны, охотники на ведьм бродят в ночи, выискивая чернокнижников, которые, как они знают, всегда поджидают поблизости.

Охотники не всегда ошибаются.

Истории о Черной Мессе правдивы. То тут, то там отчаявшиеся, жадные или злобные люди обращаются к Дьяволу, ища силы или утешения. В награду некоторые из них получают богомерзкие силы: прикосновение, несущее чуму, крылья летучей мыши, пылающие пальцы и Злой Глаз. В более поздние времена некоторых из этих существ назовут «Нефанди»; многие из них, однако, представляют собой всего лишь заблудшие души, которым больше нечего терять – как они сами полагают.

Инферналисты связываются с дьяволами и владеют адскими чародействами. Хотя они встречаются далеко не так часто, как полагают охотники на ведьм, эти растленные мистики творят неизъяснимые деяния. Все традиционные инструменты черной мессы (человеческое жертвоприношение, издевательство над телом, ересь, сексуальные извращения и демонические служители) присутствуют и в Инфернальных Искусствах, и их визитными карточками служат заклятия, вызывающие большие бедствия: ураганы, чудовищные проклятия и появление демонов.

Будучи стереотипным чернокнижником, Инферналист сознательно сворачивает с Пути и выкалывает себе глаза о шипы – часто символически, иногда буквально! Они утверждают, что подобного рода издевательства над собственными телами позволяют им яснее видеть; разумеется, когда некоторые безумные Инферналисты на самом деле лишают себя зрения, их порожденное адом волшебство позволяет им компенсировать потерю. Многие попадают в отвратительные коконы, известные как Утробы, и выворачивают свои души наизнанку, чтобы лучше служить Тьме. Хотя проповедь христианской Церкви против подобных существ звучит громче всего, инферналисты встречаются по всему миру. За морями злодействующие волшебники, например, людоеды Шу-Чу и Нханга, люди-леопарды Цзицзимиме и пожиратели душ Куат, заключают договоры с владыками демонов. В ближних землях стаи антихристиан, совращенные язычники и безумные арабы призывают на свои души вечное проклятие в обмен на внеземную помощь. Инферналисты, образцом которых служат вопящие орды Тезгула Безумного, воплощают все, чего простые люди боятся в чародействе и тех адских отродьях, которые им владеют.

В игровых понятиях, Инферналисты – это маги или не-Пробужденные члены культов, которые буквально служат адским силам. Хотя некоторые из них следуют мрачным и нечетким религиозным догмам, которые оправдывают их существование – в конце концов, чтобы был свет, нужна и тьма, - большинство просто продает свою душу из отчаяния, жадности или ярости. Некоторые делают это просто ради развлечения, но суровые требования подлинного Инфернализма и вечно маячащий на виду признак вечного проклятия прореживает ряды любителей острых ощущений (в более поздние времена им подобных станет больше). Большинство Инферналистов образовывают культы и учиняют огромные еретические оргии, которые переворачивают христианские и языческие таинства с ног на голову. Хотя многие культисты – просто смертные, те, кто подлинно предан злу, сразу Пробуждаются на Пути Падших или отворачивают от более высокой цели, чтобы служить тьме.

Опознать инферналиста не всегда так легко, как может показаться. Некоторые из них действительно являются кровожадными маньяками; такого рода ребята обычно устраиваются в отдаленной деревне или страшном замке и ради собственного развлечения превращают его буквально в филиал ада на земле. Чаще, однако, хитроумный дьяволопоклонник скрывает свою истинную приверженность под маской невинности. По всей внешней видимости, почитатель дьявола – личность добрая и даже, возможно, героическая; под маской хохочет демон. Гнуснопрославленный барон Жиль де Рец, например, жил как подобает лорду, а ужасы творил частным образом. Для Рассказчика Инферналист может служить источником всевозможного мерзкого развлечения. Он может возглавлять кровавый культ, призывать демонов из своего скрытого убежища, или подрывать целый двор хитростью и соблазном. По всем внешним понятиям, поклонник дьявола – монстр, который сам сделал себя таковым; он мог заключить свой союз по очень весомой причине, но он по доброй воле извращает все, что когда-то почитал святым. Возможно, его можно было бы спасти, но большинство магов, будь они из

фракции Совета, Дедалеанцев или независимых, сочтут, что такой ублюдок не стоит подобных хлопот.

То, Что Суждено

Со временем, секты Нефанди развернутся и станут соперничать с Советом и Орденом в масштабах своей деятельности. Сейчас, однако, эти древние враги Аль-и-Батин собираются в мелкие сети культов по всему миру. Разрозненные и неорганизованные, Нефанди служат лишь одним лицом Инфернальной гидры; в кровавые годы эпидемий и войн, которые еще только предстоят, эти культы совьются воедино под руководством могущественных Гилледиан. Беря имя и вдохновение от Жиля де Реца, эти чародеи учреждают свой собственный совет – Братство Глаза. Объединившись, эти легендарные совратители начинают полуорганизованную кампанию по подрыванию остальных магических сообществ. Учитывая умения Нефанди по части обмана и естественную гордыню их мишеней, это не так уж сложно. К 20 веку Инферналисты уже почти могут считать себя победителями Войны Восхождения.

Член Дьявольского Культа

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3, Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 2, Смекалка 3.

Способности: Бдительность 2, Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Запугивание 3, Воровское дело 2, Ближний бой 3, Скрытность 2, Домашняя Мудрость 2, Оккультизм 3, Яды 2.

Сферы: нет.

Сила воли: 3

Квинтэссенция: нет

Уровни Здоровья: ОК, -1, -1, -2, -2, -5, Обездвижен

Показатель Брони: Нет, если он не носит броню

Атаки/Силы: Во многих случаях, таковых нет; некоторые культисты обладают демоническими силами (см. «Бестиарий Ушедших»), которые делают их намного более опасными, чем простые смертные. Заметка: массово с этими врагами лучше управляться посредством описательной битвы и общих бросков действия; по отдельности, водите культистов как умелых персонажей.

Инферналист: Тезгул Безумный

Натура: Сенсуалист

Поведение: Монстр

Сущность: Фуро

Атрибуты: Сила 6, Ловкость 5, Выносливость 6, Обаяние 5, Манипулирование 4, Внешность 1, Восприятие 4, Интеллект 3, Смекалка 5

Способности: Бдительность 4, Атлетика 4, Осведомленность 4, Рукопашный бой 5, Уклонение 3, Экспрессия 3, Запугивание 5, Интрига 4, Воровское дело 3, Огнестрельное оружие 2, Ближний бой 5, Выживание 4, Пытка 4, Познания (Демоны 4, Духи 3, Вампиры 3, Оборотни 2), Оккультизм 4, Яды 3.

Дополнения: Союзники 5, Даэмон 4, Ковенант 5

Сферы: Связи 2, Энтропия 3, Сила 4, Жизнь 4, Основы 3, Дух 4

Арете 7

Сила воли 8

Квинтэссенция 6

Бич 8

Образ. Тезгул – огромный славянин-дьяволопоклонник, который сочетает нечеловеческую силу, умопомраченную свирепость и магическое могущество. Он поклялся стереть с лица земли всех «христианских слабаков», которых увидит, и во имя этой цели он ведет по Европе орду вопящих безумцев. Пресыщенные кровью, сексом и помрачающими разум наркотиками, эти гунны Возрождения сжигают деревни, опустошают поля, пожирают жертв заживо и приносят их души в жертву аду.

Поход Тезгула начался в лесах Литвы. Испытывая отвращение при виде натиска христианской религии, клан Тезгула предается демонам, которые в тех краях так кишмя и кишат (смотри «Вампир: Темные Века» и «Трансильвания Ночью»). Подробности о жизни этого монстра (включая имя, данное ему родителями) для последующих поколений не сохранилось; в 1450 году, однако, он объявляется во главе безумной армии. За несколько лет они устраивают среди холодных озер возле Балтийского моря уголок ада – Купала Алка. Разоряя пограничные города, они утаскивают живых пленников к себе для пыток, жертвоприношений и прочих развлечений. К 1460 году орда Тезгула изливается на страну, ведя с собой своих адских союзников.

Огромное, хитрое и жестокое даже по средневековым стандартам, это чудище возвышается почти на семь футов, носит зазубренный боевой топор и украшает себя головами и измятыми деталями доспеха. Злобное лицо глядит с высоты огромных плеч; засаленные черные волосы, собранные в узел на макушке, спадают по бугристым, как булыжники, мышцам и изодранной кольчуге. Шрамы и татуировки, которые Тезгул носит напоказ, подчеркивают его нелюдской облик. Хотя он сам полагает себя язычником, этот безумец из холодных пустошей почитает Купалу Растлителя *(комментарий переводчика: ага… немного славянского фэнтези ведь не помешает?..)* и его подручных. Судя по тому, насколько он уродлив, Тезгул и сам может быть наполовину демоном; те, кто рассказывает о нем сказки, так и утверждают, а богомерзкое волшебство, которое он творит, кажется происходящим от его мерзостной родословной, а не от мистического просветления. Что хуже всего, он разумен, хитер и обладает даром пророчества. Если Тезгул на самом деле и безумен, то его помешательство сделало его сильнее.

То, Что Суждено. Тезгул ведет свои армии через Польшу в Германию и Венгрию, убивая все на своем пути. В 1472 году его войско и его самого сокрушает огромная битва близ Гарца в Германии. Большой отряд артиллеристов – Искусников и храмовников – Габриэлитов в процессе оказался перебит почти подчистую, но, когда забрезжил рассвет, демоны разбежались, а Инферналисты отправились к своим повелителям.

Мародеры

Still I sing bonny boys

Bonny mad boys

Bedlam boys are bonny

For they all go bare and they live by the air

And they want no drink nor money

- Steeleye Span, «Boys of Bedlam»

Некоторые маги так отдаляются от пути, что ступают за край утеса и, споткнувшись, падают в воздух. Паря, как пузырьки в вареве, они отплывают все дальше и дальше от путей вменяемости, не желающие Пасть, но неспособные Искать. Другие, более вменяемые волшебники называют этих безумцев Мародерами и страшатся их причуд. Непредсказуемые, как обезумевшие кошки, эти маги искажают Сущее самим своим присутствием.

Собирательное наименование «Мародеров» происходит от пугающего события: ирландский Ковенант Фуат Дрохт однажды ночью был атакован вопящей ордой помешанных. Эти Безумные превратили стены в цветочные сады и подожгли колодцы. Лишь двое из обитателей Ковенанта выжили в этой атаке, которая произошла безо всякого повода. «Они были как безумцы, эти ужасные Мародеры, - рассказывал один из выживших, - и не отступали они, и не брали пленных, но истребляли, пока все там не были перебиты». Хотя этот случай и был значителен, он в некотором смысле провоцирует заблуждение: большинство Мародеров действует поодиночке, а не стаями. Тем не менее, название прижилось. И Традиции, и Конвенции называют безумных чародеев Мародерами, этим сомнительным способом поддерживая память о падении Фуат Дрохта.

Безумных магов можно встретить где угодно: внезапное «прозрение», которое сбивает с пути вменяемости, может обрушиться и на Пробужденного, и на смертного, и часто безо всякого предупреждения. Иногда «нормального» мага сводят с ума некоторые проявления Бича, но большинство упоминаемых источниками Мародеров появлялись из ниоткуда и исчезали в никуда. В промежутке, однако, они учиняли леденящий душу разор.

Мародеры, судя по всему, искажают естественный порядок вещей просто тем, что существуют; их магия дика, как их глаза, и она кажется неуязвимой для сокрушительной силы Бича. Эти силы черпаются из космического безумия, которое бурлит под скорлупой мира, но отделено от Бездны. Похоже на то, что они были порождены сном Бога и выполняют Его причуды, которые приходят Ему на ум во снах. Если дела Мародеров действительно отражают проявления Божественного юмора, то очень возможно, что у Творения проблемы; чаще всего, однако, эти помешанные души являются, как молния средь бела дня, разрушают некое место или затею и рассеиваются, как дым. Большинство Безумных – одиночки, и встретиться с таким страшно. Они несут бред, как лунатики, или бормочут, как подземный поток под разваливающейся стеной. Если коротко, Мародеры кажутся лишенными жалости, цели и сострадания.

В игровых понятиях, Мародеры не получают штрафов за тщетную магию: все их заклинания творятся, как если бы они были обыденными. Проявления Бича поражают целую территорию, а не отдельного мага, и сам Мародер часто кажется неуязвимым для отдачи от его собственного волшебства.

Этот иммунитет не полон: серьезная отдача делает Безумного еще более безумным. У каждого Мародера есть показатель Безумия – от одного до десяти – вместо Черты Бича (см. Главу IV). Чем выше показатель, тем глубже его безумие. На каждый провал в броске магии, Мародер получает одно очко Безумия на каждую выброшенную «единицу». Три «единицы» добавят к общему показателю Безумия Мародера три точки.

Несмотря на то, что их обычно представляют как пускающих слюни психов, многие Мародеры кажутся довольно нормальными. Черта Безумия отображает состояние рассудка чародея: у «нормального» чародея он низкий, у действительно свихнувшегося – высокий.

Мародеры редко действуют по осознаваемому плану. Большинство просто блуждает по миру, пока что-нибудь не вызовет у них припадок. При наличии свободного времени и отсутствии компании Безумный может оставаться относительно вменяемым; в стрессовой ситуации он скатится в помешанное состояние, хохоча, плача, впадая в ярость или хихикая, как ребенок. Помешанный чародей ужасающе непредсказуем, и Рассказчику следует вести его именно таким образом. Во многих случаях, странные вещи склонны просто происходить при появлении Мародера, безо всяких бросков магии или проверок листа персонажа. Единственное, насчет чего можно быть уверенным касательно Мародера – это что рано или поздно в его присутствии начнет разрастаться хаос.

То, Что Суждено. Безумцы вплоть до новейшего времени включительно остаются примерно такими же: иногда к чему-то привязанными, часто одинокими и никогда – предсказуемыми.

Таблица Безумия

1	Старый отшельник на краю деревни
2-3	Юродивый, который громко говорит сам с собой и видит то, чего не видят другие
4-6	Пророк, обитающий в мире, который лишь ему кажется реальным. Он может заговорить с вами, но назовет вас другим именем
7-9	Бормочущий безумец, который походя прорывает в Творении дыры. Камни плавятся; дождь идет вверх; одежда рвется, а золото становится водой. Он не способен вас увидеть, разве что как еще одну хохочущую грезу
10	С безбожным воем Безумный падает сквозь ткань Гобелена Творения и исчезает в том или ином Рае или Аде

Дитя с Черепом

Натура: Неизвестна

Поведение: Беспризорник

Сущность: Мэр

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 4, Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 4, Восприятие 4, Интеллект 2, Смекалка 4

Способности: Бдительность 3, Осведомленность 5, Уклонение 4, Запугивание 5, Медитация 3, Скрытность 3, Выживание 5, Познания (Духи) 4, Оккультизм 5

Дополнения: Союзники (Духи) 4, Сокрытость 3, Даэмон 4

Сферы: Энтропия 4, Силы 3, Жизнь 3, Основы 2, Дух 2

Арете: 5

Сила воли: 10

Образ. Кто этот бродячий мальчонка, и почему, куда бы он ни пошел, за ним следуют беды? Босой, одетый в тряпье, этот безымянный сирота ковыляет из города в город, неся длинную черную трость, на верхушку которой водружен череп. Ребенок никогда не говорит и не отвечает ни на что, что скажет кто бы то ни было другой. Большинство из тех, кто о нем слыхал, при его появлении разбегаются: когда это дитя проходит мимо, дела всегда начинают идти не так. Хотя

доброе дело может отогнать неудачу, проклятие этого ребенка затрагивает всех, кто так или иначе встретится с ним вплотную. Возможно, как говорят некоторые, что он – мстящее воплощение Спасителя, или жестокий мальчишка, который издевался над Христом по дороге на Голгофу. Или это дитя – демон, призрак, или воплощение Бича? Похоже, никому не удавалось выяснить правду.

Бледное и светловолосое, Дитя с Черепом выглядит примерно на семь лет. Его ангелоподобная внешность делает череп на его посохе еще более зловещим. Сама по себе палка гладкая, вырезанная из одного куска блестящего черного дерева и исписанная непонятными знаками. Говорят, что это дерево из числа тех, что растут на берегах адских рек. Череп, кажется, кричит от боли; хотя он никогда не издает ни звука, свидетели утверждают, что им слышатся отдаленные стоны, когда мимо молча проходит ребенок.

То, Что Суждено. Никто не знает. Согласно рассказам, Дитя с Черепом бродило до конца XIX века. Некоторые истории утверждают, что его видели во Фландрии, на Ипре, в Сталинграде, Дахау, Дрездене, Лаосе и Кувейте, но все эти рассказы могли быть вымыслом.

Духи Стихий

Призванные алхимиками и заклинателями стихий, эти младшие духи менее просты, чем предполагают народные сказки. Соответствующие по темпераменту своим стихиям, эти существа появляются из больших объемов соответствующих материалов и могут по своей воле управляться с этими материалами.

Гном (Земля)

Сила воли 10, Ярость 3, Гнозис 4, Силы 40

Чары: Чувство Направления, Броня, Очистить Пагубу, Чувство Стихии, Материализация, Слиться, Выследить (только для вещей, которые касаются земли)

Атрибуты при Материализации: Сила 6, Ловкость 2 (Выносливость не указана)

Способности: Бдительность 4, Осведомленность 3, Рукопашный бой 4, Ремесло (Фермерское дело) 5

Образ. Как скрюченный старик, гном ковыляет целеустремленной походкой. Его покрытая наростами кожа похожа на комковатую почву, а его глаза тусклы, как уголь. Его волосы и борода из проросшей травы, а зубы – из обнажающихся камней. Его голос ворчлив и царапуч, как шифер, его фразы медленны, и он делает акцент на каждой.

Как и камень, гном упрям: он будет делать то, что он хочет, и тогда, когда он хочет, и его нельзя торопить. Хотя он и добр к чужакам, этот дух земли по своей натуре подозрителен. Удел человека – двигать землю, а гном не хочет принимать участие в подобной чепухе. Он будет двигаться, когда придет время – и не раньше.

Гаммадриада (Дерево)

Сила воли 4, Ярость 4, Гнозис 5, Силы 25

Чары: Чувство Направления, Очистить Пагубу, Чувство Стихии (в пределах леса), Материализация, Слиться, Прочесть Душу

Атрибуты при Материализации: Сила 4, Ловкость 2, Выносливость 5

Способности: Бдительность 2, Осведомленность 4, Рукопашный бой 3, Скрытность 5, Выживание 5, Траволечение 5

Образ. Непривычно сложенный и худой, почти как скелет, этот дух дерева отдаленно напоминает женщину, искаженную до невозможной формы. Глубоко оскорбляемая искажением или болезнью, гаммадриада выглядывает из дерева, в котором обитает – безмолвная, любопытная и гнущаяся под вечными ветрами.

Мистики Дальнего Востока, Африки и Америк хорошо знакомы с духами деревьев и знают их под многими наименованиями; европейские чародеи, которые наслушались сказок о прекрасных древесных женщинах, видят гаммадриад (или просто дриад) как соблазнительных молодых девиц. В любом случае, они – существа застенчивые. Если нет угрозы, они склонны оставаться по ту сторону Барьера, наблюдая, но не вмешиваясь в жизнь смертных.

Ундина (Вода)

Сила воли 4, Ярость 6, Гнозис 7, Силы 20

Чары: Чувство Направления, Очистить Пагубу, Чувство Стихии, Наводнение, Материализация, Слиться, Волны

Атрибуты при Материализации: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 6

Способности: Бдительность 3, Осведомленность 4, Рукопашный бой 4, Уклонение 5, Ремесло (Рыбалка) 5, Соблазнение 5, Скрытность 5

Образ. Источник вдохновения для легенд о русалках (ну, *один из* источников), ундина резвится в обличье нагой девицы. Она любит играть со смертными, но некоторые из ее игр имеют темную окраску – скажем, утягивать моряков под воду и топить поцелуем. Как и море, которое он воплощает, этот дух отличается изяществом, силой и чувственностью. Когда она говорит, ее слова шипят и текут.

Свежие реки и моря порождают ундин со стройными телами; застойные воды, болота и топи исторгают ужасающих старух, которые, если верить сказкам, любят поиграть с детьми прежде, чем наполнить их легкие водой. Самые дружелюбные из духов, как говорят, происходят из горных ручьев и скрытых рек, где вода ясна и чиста.

Саламандра (Огонь)

Сила воли 5, Ярость 8, Гнозис 4, Силы 30

Чары: Чувство Направления, Броня, Исторгнуть Пламя, Создать Огонь, Чувство Стихии, Материализация, Слиться

Атрибуты при Материализации: Сила 3/6, Ловкость 3, Выносливость 3/6

Способности: Бдительность 3, Рукопашный бой 5, Запугивание 6, Загадки 4

Образ. Огненная ящерица с бронзовой чешуей, саламандра юрко бежит по земле, воспламеняя то, мимо чего проходит. Когда она говорит, – а она это умеет, - слова этого существа сопровождаются клубами дыма. Счастливая саламандра остается маленькой и тлеющей; если кто-нибудь разозлит ящерицу, она вырастет до размеров дракона и спалит в пепел все, что окажется рядом.

Саламандры – поглотители, вечно жаждущие и жадные. Магус может добиться благорасположения огненного духа, предложив ему пищу. Что довольно странно, эти духи любят поговорить; трескучими голосами они высказывают дружелюбные оскорбления и предлагают загадки, у которых нет отгадок.

Сильф (Воздух)

Сила воли 4, Ярость 4, Гнозис 6, Силы 30

Чары: Чувство Направления, Проявиться, Очистить Пагубу, Создать Ветер, Материализация, Прочесть Душу

Атрибуты при Материализации: Сила 5, Ловкость 6, Выносливость 2

Способности: Бдительность 5, Атлетика 4, Осведомленность 5, Рукопашный бой 1, Уклонение 6, Скрытность 8, Расследование 6, Оккультизм 6

Образ. Эфемерная девушка с крыльями на лодыжках и развевающими волосами, сильф реет в вечно веющем ветре. Когда этот дух спокоен, то дует ровный ветерок; если что-нибудь рассердит ее, то к жизни пробуждается ураган.

Проницательная до нечеловеческой степени, сильф общается с более великими духами и созерцает Творение из ветров, дующих между мирами. Такой дух остается невидимым, если только она не пожелает обратного. Ее голос, если она предпочтет заговорить, будет шепотом, слышным лишь магу.

Юндао (Металл)

Сила воли 8, Ярость 4, Гнозис 3, Силы 30

Чары: Чувство Направлений, Броня, Материализация, Слиться, Изменить Форму, Прочесть Душу

Атрибуты при Материализации: Сила 6, Ловкость 2, Выносливость 8

Способности: Бдительность 3, Рукопашный бой 4, Запугивание 5, Ремесла (Кузнечное) 5, Метафизика (Познания о Камнях) 6, Оккультизм 4 (только серебряные юндао)

Образ. Огромная, непропорциональная голова со слепыми глазами и тощими руками и ногами, этот элементаль блестит, как полированная сталь. Юндао полностью лишен волос, и его конечности торчат из боков его черепа-тела. Когда этот дух металла движется, то лязгает, как пластины доспеха. Его голос отдается эхом, словно звучит издалека, и его слова кажутся острыми и высокопарными. Металл дает форму и направляет ремесленника. Если его немного подтолкнуть, он может открыть полезные секреты и техники ковки.

Различные металлы порождают различных юндао: железные духи воинственны, золотые добродушны, серебряные обладают мистическим прозрением, а ртутные движутся и говорят быстро. Латунные элементали имеют скверный характер и скрытны, а медные и бронзовые юндао проявляют плотские склонности (подобная мысль даже для Экстатика будет пугающей!). Духи свинца, разумеется, медлительны, тусклы и очень, очень тупы.

Магические Сокровища

Будь все люди добродетельны, я с великим рвением выучил бы их всех летать.

- Леонардо да Винчи

Заметка: детали смотри в Главах IV и VIII. Показатель «Цены» отображает количество очков Дополнения, необходимое, чтобы приобрести вещь. Если указано, что цена «Недоступна», это означает, то предмет нельзя приобрести для персонажа игрока.

Талисманы и Фетиши

* Фехтовальный Квадрат

Арете 2, Квинтэссенция нет, Цена 2

Хотя труд Геральда Тибо «Академия Меча» не будет издан до 1629 года (через год после смерти автора), Пифагорейские принципы фехтования тайно развивались и во времена «Крестового Похода Чародея».

Магический Фехтовальный Квадрат – это инструмент для тренировки. Он является диаграммой, а не устройством, и представляет собой квадрат или круг, начерченный на полу. Его размер определяется точной формулой, в которую подставляются данные о габаритах и дистанциях мага: длина его выпада, длина шага на уклонение и прочие. После того, как вычисления произведены и Квадрат начерчен, его можно использовать, чтобы выполнять и совершенствовать фехтовальные маневры, подобно тому, как в боевых искусствах Дальнего Востока используются ката – формальные комплексы упражнений. Подобные упражнения, однако, представляют собой нечто большее, чем атлетическую подготовку. Они – орудие, с помощью которого дух на основе экспериментирования наставляется в тайнах трехмерной геометрии. Иными словами, эти упражнения представляют собой Искусства Сферы Связей.

Хотя самый известный из практиков системы, Тибо (Гильдеец), опубликовал модифицированный испанский стиль фехтования, этот метод можно применить ко многим стилям. И действительно, некоторые утверждают, что Квадрат происходит от метода обучения бою на мечах, принятого у Аль-и-Батин. Эмиссар Батини Дауд-Аллах Абу Хишам, как говорят, использовал подобные построения, и есть свидетельства того, что он обучал им свою подругу – Акашийку, Осенний Ветер.

Когда его применяют на ежедневной основе, этот Талисман «обучает» Сфере Связей, как если бы он был Дополнением «Библиотека» уровнем в пять точек. Чтобы правильно воспользоваться Квадратом, обучающийся медитирует как минимум полчаса, затем практикуется не менее часа и по завершении упражнений медитирует еще полчаса. Каждая неделя, проведенная в таком режиме, позволяет магу, изучающему Связи, сделать один бросок. Эта диаграмма *не* позволяет магу подняться выше нормальных для него возможностей этой Сферы или обойти ограничения по Арете: она предоставляет обостренное понимание, а не внезапную подкачку магических способностей.

* Оберег Заячьей Лапки

Арете 2, Квинтэссенция 10, Цена 4

Заяц – вечный враг собаки. Как правило, собака побеждает; этот фетиш, однако, позволяет духу зайца нанести своего рода «ответный удар».

Уважительно настроенный охотник может попросить дух зайца на время задержаться в том, что осталось от тела. После жертвы, принесенной семье зайца (обычно это приношение кормом, оставленное возле нор), дух может остаться в отсеченной лапе; таким образом он

наделяет охотника даром бесшумной ходьбы. Если носителя фетиша заметит какая-нибудь собака, дух также заставит ее замолчать. По очевидным причинам, охотник, который использует собак, подобный фетиш применять не сможет – особенно если речь идет о той же собаке, которая и убила зайца. Через некоторое время заяц решит, что помог чем умел, и оставит фетиш.

В игровых понятиях, этот фетиш добавляет свой показатель «Арете» к запасу кубиков Скрытности персонажа; кроме того, он заставляет замолчать любую находящуюся поблизости собаку (до конца сцены) прежде, чем та залает. Это работает одну вылазку на очко Квинтэссенции; после десяти применений дух уходит и лапка становится бесполезной (хотя, по усмотрению Рассказчика, она все еще может немного добавлять охотнику удачи, когда приспичит).

** Сумеречный Бальзам

Арете нет, Квинтэссенция 10, Цена 4

Эта странноватая припарка, которую положено накладывать на лоб, позволяет, как говорят, вылечить лихорадку от «эльфьего прострела», невидимых отравленных стрел, которыми пользуются мстительные феи. Подобный яд не лечится смертными средствами и обрекает свою жертву на мучительную и медленную смерть. Некоторые обитатели Умбры используют сходные токсины или поражают жертву гниением духа; подобные атаки тоже неуязвимы для лекарств смертных.

Эта припарка, смешиваемая по старому языческому рецепту, действенна против всех видов ран, наносимых духу. Для ее изготовления требуется корень мандрагоры, завернутый в чистую льняную ткань с сорока семью травами, собранными на заре, а применять ее надо при лунном свете. К рассвету пациент исцеляется.

Каждое очко Квинтэссенции обозначает одно применение бальзама; Цена Дополнения обозначает одну большую порцию, которую можно по мере необходимости пускать на припарки. Лекарство требует на применение одну ночь и срабатывает почти всегда. Одна изготовленная порция действенна один лунный месяц, после чего ее нужно выбросить и смешать новый бальзам. Рассказчик по своему желанию может не обращать внимания на Цену и просто предоставить своим игрокам этот Талисман ограниченного применения по ходу истории.

** Anulus Vigil (Кольцо Бдительного Стража)

Арете 4, Квинтэссенция 20, Цена 6

Предательство – обычная штука при дворах и на рынках Тосканы. Чтобы противостоять угрозе убийства, маги создают Кольца Стражи для своих союзников, друзей и самих себя. Часто изготовленные из золота и инкрустированные рубинами, такие кольца мерцаю в присутствии яда: магия не сможет определить того, кто замыслил убийство, но сможет заметить орудие его игры. Чем ближе до яда, тем ярче мерцает рубин.

По очевидным причинам, золотые кольца – украшения, популярные в среде итальянской знати, однако многие из этих так называемых «друзей князя» - лишенные магии подделки. Работающие с рунами чародеи холодного Севера создают подобного же рода защиту на рогах для питья, деревянных братинах и железных чашах: руна Алгиз, нанесенная на сосуд и окрашенная кровью, в присутствии предательства начнет мерцать или кровоточить.

Если носитель сталкивается с каким-то отравленным предметом или пищей, Рассказчик делает бросок «Арете» Талисмана против сложности 7; успешный бросок заставляет рубин (или руну) вести себя соответственно. Неудачный бросок означает, что яд остался незамеченным.

**** Барабан Ходящего-во-Сне

Арете 4, Квинтэссенция 20, Цена 8

Мерно стуча в барабан, совиный шаман может заставить человека заснуть и на время оседлать его дух. В барабане обитает дух дремы; стук барабанных палочек пробуждает духа и побуждает его отправиться к врагу шамана. Добравшись, существо входит в тело жертвы и повелевает ей уснуть, а затем открывает канал между владельцем барабана и жертвой. Шаман оставляет свое тело и следует за духом фетиша. На одну ночь враг становится сосудом шамана: он может ходить в теле жертвы, копаться в его памяти и говорить его голосом. Наутро оба духа уходят и после этого спят одни полные сутки. Жертва одержимости помнит ночь как долгий и ужасный сон, но неспособна вспомнить, кто был ответственен за произошедшее.

Шаман бьет в барабан, чтобы начать заклинание одержимости; игрок делает бросок «Арете» фетиша, сложность броска – либо 7, либо Сила воли жертвы, смотря по тому, что выше. Если бросок успешен, то жертва на полную ночь принадлежит владельцу фетиша. Сам шаман на это время впадает в похожий на смерть транс. Утром транс сменяется глубоким, но нормальным сном, а барабан вновь становится обычным инструментом. Дух внутри после этого отдыхает хотя бы одну неделю. Неудачный бросок означает, что заклинание не удалось, а проваленный усыпляет самого шамана. Поскольку заклинание работает совершенно невидимым образом, магия считается обыденной.

***** Кафедра Болингброка

Арете 5, Квинтэссенция 25, Цена Недоступна

Роджер Болингброк (маг Дома Туталус) известен в Англии своими ритуальными предметами. После того, как мага обвинили в заговоре с целью убийства Генриха VI и упрятали за решетку *(прим. переводчика: а потом и казнили…)*, его магические артефакты были выставлены на общее обозрение; в скором времени они были похищены и заменены подделками.

Главным из этих предметов была Золотая Кафедра, большое деревянное кресло, изукрашенное мистическими знаками и увешанное мечами и медными образами. На этом кресле, как было сказано, «восседал он, совершая свои некромансерства». Предположительно, зачарованное кресло позволяло Болингброку видеть дальние земли, общаться с духами и творить магию удаленным образом из своего безопасного убежища. Несомненно, подобная вещь была бы весьма ценна, особенно для кого-нибудь из числа Герметиков. Однако Кафедра исчезла из поля зрения смертных и магов. Кто знает, где она может быть сейчас? или с какими целями ее могут использовать?

Уникальный Талисман, Кафедра предоставляет своему «владельцу» следующие возможности:

Дополнение Сокрытости уровня 5;

Заклинание Дальнего Взора, эффективность как с Арете 5;

Мост Меркурия, Арете 5;

Оберег, Арете 5

Стена Духов, опять же Арете 5.

Если верить слухам, в кресле обитает злобный дух, который требует приношения кровью каждый раз, как магия применяется. Болингброк, предположительно, похищал крестьянских детей и поил кресло их теплой кровью каждое полнолуние. Истинны эти слухи или нет, решать Рассказчику, но ни один маг ничего не получает «просто так».

Машины и Устройства

* Масло Абунданти (Abundanti's Oil, ткж. Масло Изобилия)

Арете нет, Квинтэссенции нет, Цена 2 за баррель

Посредством странных возгонок, Крафтмасоны выделяют ламповое масло, которое работает недели вместо дней. Чрезвычайно горючая, вытяжка Абунданти представляет собой капризный, но эффективный источник энергии. Дедалеанцы используют его, чтобы заправлять лампы, производить зажигательные боеприпасы, смазывать часовые механизмы и топить печи. Некоторые изобретательные Мастеровые даже начали встраивать в свои Машины двигатели – двигатели, которые работают на этом «вечном» топливе. Формула, разумеется, остается тщательно охраняемым секретом, и сразу несколько Великих Финансистов очень хотели бы наложить на нее руки. Тем временем Крафтмасоны поддерживают платежеспособность своих лож, бойко торгуя Маслом Абунданти… и каждую зиму раздают простому народу бесплатное топливо.

Это Масло, по всем понятиям и для всех целей, представляет собой бензин высокой очистки. В сравнении с совершенно неэффективными источниками энергии, существующими в то время, этот экстракт кажется чудом. Бочонок Масла Абунданти при взрыве наносит урон на пятнадцать – двадцать кубиков, а горит час или больше.

** Броня Титана, или Доспех Святого Георгия

Арете 4, Квинтэссенции нет, Цена 6

Впервые сконструированная миланским Искусником Джулианни Тибальдо (1367 – 1401), Броня Титана сочетает наивысшие достижения в конструкции подвижного доспеха с так называемой рудой «драконьего яйца». Очищенная при помощи тайн алхимии, эта руда служит основой для стали Тибальдо; мастера – оружейники изготавливают из этой стали массивные комплекты полного доспеха. Эти производящие неизгладимое впечатление панцири способны выдержать почти что угодно. Двуручный меч отскочит, оставив крохотную вмятинку, а шестопер еле поцарапает полировку.

Воин в Броне Титана выглядит действительно впечатляюще – настолько впечатляюще, что «скрытый эффект», таящийся в стали, повергает в благоговение любого, кто посмотрит на панцирь. Каждый комплект Доспехов Святого Георгия (называемых так в честь легендарного драконоубийцы) превращает человека в гору: мастера основываются на имеющихся у воина мускулах, но преувеличивают их до богоподобных масштабов. Хотя этот доспех и тяжел (больше 60 фунтов), он не настолько неподъемный, как может показаться. Боец способен прыгать, бегать и сражаться в этой броне почти так же хорошо, как и без нее. Такой доспех ошеломительно дорог: он стоит больше, чем многие деревни способны выручить за годовой урожай, а изготовление отнимает больше полугода. Высшая элита Искусников, Габриэлитов и Гильдейцев, однако, считает эту цену оправданной; наделенный великой красотой и нелюдской

силой, каждый комплект Брони Титана – это шедевр. Даже экономные Крафтмасоны признают, что подобные роскошества иногда бывают необходимы, когда по земле идут адские орды.

В игровых понятиях, Доспех Святого Георгия предоставляет носителю уровень Брони 8 и заклинание Божественной Ауры (бросок делается с Арете доспеха). Запасы кубиков Восприятия и Ловкости персонажа уменьшаются на два; на то, чтобы облачить в доспех его носителя, требуется не меньше 15 минут, и почти столько же, чтобы потом снять его. Как правило, Броня Титана делается под конкретного человека, и никто, кроме почти полного близнеца, не сможет вписаться в доспех другого человека.

*** Гром Горация

Арете 5, Квинтэссенция 25, Цена 6

Хотя ручное огнестрельное оружие не обретет действительной практической ценности еще век или около того, Орден Рассудка уже в эти дни настроен на эксперименты. В руках Дедалеанцев рождаются разнообразные конструкции стрелкового вооружения, от эффективных до смехотворных. Одна из наиболее типичных среди них – пятиствольный пистоль, называемый Громом Горация. Длиной примерно полтора фута и достаточно тяжелое, это орудие с колесцовым замком после каждого выстрела проворачивает пакет стволов. Хотя на перезарядку требуется довольно много времени, скорость стрельбы из этого оружия превосходит все, что только доступно в эту эпоху.

Выстрел из этого пистоля тоже впечатляет. Перуны Горация (круглые железные шары, начиненные серой) вспыхивают сразу, как покинут ствол, и продолжают гореть в теле жертвы. Если такой выстрел заденет воспламеняющийся материал, он тоже загорится. Некоторые мастеровые делают и шары из серебра или холодного железа, или перед боем отдают их священнику для благословения. Хотя этот последний вариант связан со сложностями – большинство служителей Божьих плохо переносят огнестрельное оружие, даже если и служитель, и оружие принадлежат к Ордену Рассудка, - подобные «святые слезы» очень популярны среди охотников на чудовищ. Пополнение амуниции может быть серьезной проблемой, поэтому многие Громоносцы учатся отливать пули самостоятельно, а так же чинить отличающиеся привередливостью колесцовые механизмы.

Этот пятиствольный пистоль выстреливает раскаленный боеприпас с силой заклинания Сил 3/ Основ 2. Даже обычные пули причиняют аггравированный урон, а «святые слезы» дополнительно пользуются слабостями оборотней и фей. Показатель Квинтэссенции означает боезапас; по мере расходования его необходимо пополнять.

Гром делает последовательно пять выстрелов – один в ход. После этих пяти выстрелов, Гром нужно перезарядить: это занимает несколько минут, поскольку до того, как будет заряжена новая пуля, ствол должен остыть после предыдущей. При провале броска пистоль либо заклинивает (после чего оружие требует импровизированного ремонта), либо взрывается (по усмотрению Рассказчика). Громовые пистоли вульгарны в большинстве мест и имеют склонность вызывать удары Бича.

*** Виасиликос

Арете 6, Квинтэссенция 30, Цена Дополнения 9

Виасиликос, Устройства дальнего видения из мастерских Крафтмасонов, позволяют поддерживать единство Ордена Рассудка. Посредством таинственных связей, эти кристальные «говорящие камни» позволяют Посредникам и Магистратам общаться на дальних расстояниях.

Когда солнечный свет озаряет узоры, высеченные в стекле, в конструкции начинают мерцать образы. Посредством этих фантомов мастера Дедалеанцев обсуждают свои планы.

Для неподготовленного взора Виасиликос напоминает большой кусок кварца, высеченный и отполированный в совершенную геометрическую фигуру; некоторые из них просты (пирамиды, кубы и так далее), а другие имеют сложную гексагональную, декагональную или другую форму. Форма имеет решающее значение для функционирования этого Устройства: мастеровые, которые делают эти камни, утверждают, что каждый Виасиликос вырезается с тем расчетом, чтобы настроить его на его окружение. Если камень сдвинуть, это оборвет его связь с «путем» («сетью»); принципы геомантии, на которых основано действие Устройства, полагаются на абсолютную точность. Комнатам, где размещаются «говорящие камни», также придается необходимая форма, чтобы направлять энергию камней, а так же чтобы пропускать строго дозированное количество света в нужное время. Общение после заката невозможно: Виасиликос требует солнечного света, искусственное освещение непригодно. Можно связать несколько камней сразу, но, поскольку каждому из них требуется солнечный свет, общающиеся стороны должны находиться примерно в одном времени суток.

Чтобы задействовать «говорящий камень», Дедалеанец должен час или более медитировать на его конструкции и узорах, после чего направить свои мысли на удаленный ключ в «сети» и провести по узорам пальцами. Чтобы увидеть сообщение, получатель должен смотреть в свой собственный камень; большинство Посредников заблаговременно отправляют посланца, который объявит о назначенном сеансе связи и назовет его точное время. Виасиликос может связываться только с камнями, ключи которых объединены в одну «линию»; существует несколько «путей», и большинство из них друг с другом не связано. Чтобы выйти на какой-то путь, Дедалеанцу нужен соответствующий камень; соответственно, у многих Магистратов есть по нескольку Виасиликос, каждый в собственной комнате. Стоит отметить, что комнаты эти надежно запираются и часто охраняются.

С помощью нити Связей гроздь Виасиликос пересылает мгновенные сообщения от одного другому. Бросок «Арете» устанавливает связь, которая может продолжаться до четырех часов зараз. Любая отметина на камне или любое перемещение, которому он подвергнется, навсегда нарушат связь, однако, пока не произойдет какой-либо беды, любой Виасиликос может связываться с любым другим на том же «пути». Стоит еще заметить, что эти Устройства тщетны, но их все равно вряд ли кто- то видит в действии.

***** Небоход

Арете 5, Квинтэссенции нет, Цена 10

Когда Повелители Небес в начале 1400-х направились к так называемой «небесной тверди», то обнаружили: то, что все считали черной скорлупой, на самом деле простирается дальше, чем воображал кто бы то ни было. Ища найти «край небес», Повелители отправляют Небесные Корабли, скоро окрещенные «Небоходами», в пространство. Ужасы, которые они там открыли, настолько ужаснули и потрясли Повелителей, что многие из них обезумели или же сожгли свои записи, а сами посвятили свои жизни Церкви.

Те, кто не согласился отступать перед космосом, пошли дальше. Они построили небольшеой флот Небоходов самой совершенной конструкции, подготовили команды отважных (хотя и фаталистически настроенных) матросов, также именуемых Небоходами, а заодно Повелителями Небес и иными, менее лестными именами, и повенчали одно с другим. В эпоху, когда исследователи начали опровергать теорию о «крае Земли», Экспедиция в Бесконечное не имеет недостатка в добровольцах. Корабли, которые становятся на службу в ранние годы Экспедиции – это надежные суда, а их команда – настоящие суровые мужчины (ну, и переодетые женщины, время от времени). Требования, которые предъявляет такая служба,

весьма суровы, но Небоходам не нужны такие уж большие команды. Среднее судно «ходит» с командой из сорока человек – это намного меньше, чем потребовал бы морской корабль.

По своей форме и функционированию Небоход напоминает морской корабль величественной конструкции. Снаряженный воздушными шарами, плавниками и парусами, которые торчат под причудливыми углами, корпус среднего Небохода имеет около сотни футов от носа до кормы. Шары поднимают корабль над землей и уносят его в небеса, где звездные ветры влекут корабль в глубокое пространство. Три роскошно обставленных палубы вмещают команду, пушки и достаточно провизии, чтобы хватило на год. На месте обычных ватерлинии и марселей у этого судна стабилизаторы, иллюминаторы и вооружение. Поскольку концепция безвоздушного пространства еще не придумана, Небоходам не требуется систем жизнеобеспечения, хотя многие члены команды при посещении чужих планет носят защитное снаряжение – нечто среднее между доспехом и водолазными костюмами более поздних эпох.

Ах, да… «чужие планеты». Они обитаемые, знаете ли, и многие Повелители Небес встречались с местными жителями – иногда не очень приятным образом. Хотя цивилизация на Марсе давно мертва, таинственная долина на Луне продолжает создавать для Небоходов неприятности. Другие, более удаленные места могут предоставлять бесстрашным Повелителям Небес убежище, но обитатели этих мест любезностью не отличаются. *Нечто* размером с парижский собор и со жвалами разнесло два корабля из трех в недавней экспедиции к Венере. Чтобы отгонять подобных существ, Повелители снаряжают свои корабли огромными клинками, пушками, баллистами и бритвенно-острыми шипами. Те немногие корабли, которые выживают достаточно долго, чтобы вернуться домой, привозят с собой рассказы о невообразимых ужасах в бесконечном пространстве – не об ангелах на упорядоченных Небесах, но о демонах в бескрайней Бездне.

Небоходы взлетают с верфей в глухую ночь, эскадрами от двух до пяти судов, они поднимаются к Луне и идут дальше. Лампы кораблей, горящие на Масле Абунданти, сияют подобно крохотным звездам. Укутавшись в плотные облачения и одеяла, отважные матросы осуществляют навигацию с помощью странных Устройств, которые изменяют их координаты в процессе путешествия.

Как и парусник, Небоход – это элемент сюжета. Что касается повреждений, то уровень Брони корпуса судна соответствует 8, и корпус может выдержать повреждение на 15 уровней здоровья прежде, чем будет пробит. Взрывная декомпрессия в странном «пространстве» Бездны проблемы не представляет, но утечка, если ее быстро не заделать, может оказаться роковой.

Источники

Приводимые здесь работы помогли нам, и они могут оказаться полезными и для вас. Те, что могут особенно заинтересовать, повлиять или заинтриговать, соответственно, помечены (*) звездочкой. Наслаждайтесь!

Книги

Ахмед, Ролло. «Черное Искусство».

Агриппа, Генрих Корнелий. «Три Книги Оккультной Философии». Очень тяжелая штука.

(*) «Ars Magica» (опубликовано четыре издания компаниями Lion Rampant, White Wolf, Wizards of the Coast и, самое недавнее, Atlas Games) предоставляет фундамент, на котором были основаны многие идеи «Мага», в частности, Орден Гермеса. ArM повествует о времени за

несколько веков до Крестового Похода Чародея, но предоставляет плодотворную почву для Рассказчика, которому хочется сеттинг в действительно хорошо детализированном мире.

(*) Живопись: Сандро Боттичелли, Иероним Босх, Питер Брейгель Старший, Микеланджело Буонаротти, Леонардо да Винчи, Альбрехт Дюрер, Ганс Гольбейн, Андреа Мантенья, Рафаэль, Тинторетто, Тициан и Паоло Веронезе; также авторы времен позже Возрождения: Густав Доре, Алан Ли, лорд Лейтон, сэр Эдвард Бум-Джонс, Густав Моро, Данте Россетти, Дж. У. Уотерхаус и Иоахим Вивель.

(*) Архири, Кеннет (Archiry, Kenneth). «Чтение по Возрождению».

(*) Брюс-Митфорд, Миранда. «Иллюстрированная Книга Знаков и Символов». Отличная штука, особенно для Рассказчиков. Две других книги о символизме, «Полная Энциклопедия Символов» Удо Беккера и «Тайный Язык Символов» Дэвида Фонтана, тоже очень полезны.

Камоэнс, Луис. «Лузиады».

(*) Кастильоне, Балдассаро. «Книга Придворного».

Кавендиш, Ричард. «Черные Искусства: История Магии».

Челлини, Бенвенуто. «Автобиография».

Диас, Берналь. «Завоевание Нового Света».

(*) Дюме, Майкл (Dummet, Michael). «Карты Таро Висконти – Сфорца». Таро были рождены в эпоху Ренессанса, и изображения на старейшей из сохранившихся колод как красивы, так и вдохновляющи. Отличный способ соединить таинства Ренессансной магии с изобилием Ренессансной политики.

Дюран, Уилл. «Ренессанс».

Элиад, Мирцея. «Горн и Тигель».

Френч, Питер. «Джон Ди». Хотя Ди жил в самом конце Ренессанса, он был подлинно человеком этой эпохи: астроном, картограф, математик, шпион и церемониальный маг королевы Елизаветы I.

(*) Жиль, Франц и Иосиф. «Собор, Кузня и Водяное Колесо», «Жизнь в Средневековой Деревне» и «Жизнь в Средневековом Городе».

Гюго, Виктор. «Собор Парижской Богоматери».

(*) Хёйзинга, Йохан. «Осень Средневековья». Культурная история позднего Средневековья и раннего Возрождения, больше интересующаяся тем, как люди жили и думали, чем который король кого убил. Его же «Эразм» и «Эпоха Реформации» предоставляет интеллектуальную историю времен Крестового Похода Чародея для Европы.

(*) Джеймс, Питер и Торп, Ник. «Древние Изобретения». Отличная книга идей для Дедалеанцев.

(*) Макиавелли, Николо. «Государь».

(*) «Маг: Восхождение» и вспомогательные материалы: «Хрупкий Путь», «Книга Зеркал», «Книга Безумия», «Горизонт: Оплот Надежды», книги Традиций. Все они содержат много предыстории, излагаемой с разных точек зрения. В собрании книг основной линейки «Мага» есть еще две полезных: «Книга Часовен» и «Правая Рука Восхождения».

(*) Манчестер, Уильям. «Мир, Освещенный Лишь Огнем». Шедевр «драматической истории», сильно повлиявший на «Крестовый Поход Чародея».

(*) Марло, Кристиан. «Трагическая история доктора Фауста».

Пэрри, Дж. Х. «Эпоха Разведки» и «Установление Европейской Гегемонии». Отличное исследование «империалистической» стороны Эпохи Открытий.

Росс, Джеймс Брюс, и МакЛафлин, Мэри Мартин, и проч.. «Карманное Чтение по Возрождению».

(*) Шекспир, Уильям. «Сон в Летнюю Ночь», «Гамлет», «Генрих V», «Король Лир», «Макбет», «Ромео и Джульетта», «Ураган», «Двенадцатая Ночь» и многие другие. Исторически Шекспир жил и писал через пятьдесят лет после окончания времени Крестового Похода Чародея. Его произведения, однако, суть произведения эпохи, истории, трагедии и фантазии, время которых определено как «давным-давно» - другими словами, во временной отрезок сеттинга они попадают.

Серии Time / Life «Великие Эпохи Человека», «Возрождение». Еще один легкодоступный источник зацепок для игроков и рассказчиков, не говоря уж о писателях и разработчиках игр.

Тревор-Ропер, Х. Р. «Европейская «ведьминская лихорадка»». Короткая, достойная и читабельная история охот на ведьм, которые начались в Возрождение и продолжались почти двести лет.

(*) « Вампир: Темные Века» и вспомогательные материалы: «Книга Секретов Рассказчика», «Три Колонны» и «Спутник по Темным Векам» предоставляют пышный и зловещий портрет эпохи, которая породила Войну Восхождения. Книга правил на страницах 248 – 254 содержит детали по магам того времени.

(*) Уинд, Эдгар. «Языческие Мистерии в Возрождение». Интригующая работа по истории искусства, которая позволяет понять «оккультную» подоплеку в работах художников Возрождения.

Весс, Чарльз. «Баллады и Саги». Продолжающаяся серия графических новелл, основанных на песнях и стихах того времени.

(*) Ярбро, Чесли Куин. «Дворец».

Йетс, Франсез. «Искусство Памяти», «Джордано Бруно и Герметическая Традиция», «Оккультная Философия в Эпоху Елизаветы» и «Просвещение Розенкрейцеров».

Музыка

Алтан

Бенедиктинские монахи (песнопения)

(*) Карл Орф (Кармина Бурана)

(*) The Changelings

(*) The Chieftains (кроме их современных попсовых работ)

(*) Dead Can Dance

Fairport Convention (особенно Liege and Lief и Full House)

(*) Faith and the Muse (сильно повлияла на книгу)

(*) Хильдегард

(*) Пол Маккартни (!) Standing Stone (к черту предрассудки, это действительно отличная классическая симфония, а не попса)

Pentangle

Maggie Sansone

(*) Sonus

(*) Steeleye Span / Maddy Prior

И множество различных саундтреков: Гамлет, Генрих V, Имя Розы, Дракула Брэма Стокера, Три Мушкетера, Конан – Варвар etc.

Фильмы

К сожалению, хороших фильмов, действие которых происходит в Возрождение, не очень много. Те, что оказали наибольшее влияние, часто отступают от периода на две и более сотни лет. Все же много драматических самородков можно добыть из следующих работ:

(*) «Приключения Барона Мюнхаузена». Не по периоду, но очень в духе «Мага».

(*) «Опасная Красота» (Dangerous Beauty). Изысканная повесть о любви, сексе и силе в старой Венеции.

(*) «Опасные Связи». Опять же, не по периоду. Все же он создает отличный взгляд на грязные придворные интриги и дела… гм… сердечные?

«Драконоубийца».

(*) «Плоть и Кровь».

1492: «Завоевание Рая».

(*) «Всадник на Крыше». Французская повесть о романтике, чуме и сословных привилегиях. Не Ренессанс, но достаточно близко, чтобы повлиять на «Крестовый Поход Чародея».

(*) «Горбун из Нотр-Дама» (производства Universal или Диснея).

(*) «Седьмая Печать».

(*) «Фильмы по Шекспиру»: «Ромео и Джульетта» Дзефирелли, «Генрих V» Брана, «Книги Просперо» Гринэуэй (по «Урагану»), «Трон Крови» (по «Макбету») и «Ран» (по «Лиру») Куросавы, «Отелло» Фишборн-Брана, и «Гамлет» Брана и Гибсона.

(*) «Три Мушкетера» (версия 1970 года) и «Четыре Мушкетера». Хотя от периода там сотня лет или около того, эта классическая повесть авантюризма (снятая как один фильм и разделенная на два) предлагает великолепный взгляд на придворную интригу, низы общества и высокое приключение.

Те, Кто Заслуживает Упоминания

Ни один корабль не строится единственной парой рук. Список корабелов, труд которых помог спустить это судно, включает:

Команда первого издания (Стюарт, Стив, Роб и все остальные), которая проработала много ночных смен, чтобы создать изначальную концепцию «Мага»; Сэм Чапп (который помог создать Совет Девяти); Брайан Кэмпбелл, Джуди МакЛафлин и Крис Хайнд (которые создали основу для Технократии); Билл Бриджес и Кейтлин Райан (которые взяли мозговым штурмом больше дикой метафизики, чем вы сможете даже вообразить); Кевин Эндрю Мерфи (который помог переработать Сферы и добавил вкуса в оригинальный рецепт «Мага» 20 века); Джим Мур, Тина Дженс, Бет Фиши, Сова Идущая Назад и Нэнси Килпатрик (которые помогли создать Первый Кабал и описали его приключения в «Хрупком Пути»); Стивен Браун (который заложил много оснований в «Книге Часовен»); Эмери Барнс, Сэм Инабинет, Аллен Варни и Дж. Портер Вайзмен (которые привнесли в различные книги кусочки мифологии, включая Гималайские Войны, Аль-и-Батин, историю Горизонта и зарождение Чакраванти); Никки Реа, Джеки Кассада и Венди Блэксин (за бесконечную моральную и креативную поддержку); Рич Дански (за разрешение дилеммы с названием); наконец, все художники по «Магу», к которым я обращался за вдохновением, а особенно Энтони Хайтауэр, Марк Джексон, Дэвид Лери, Ларри МакДугал, Роб МакНил, Хизер МакКинни, Пол Филипс, Алекс Шейкман и Джош Тимбрук.

Мы хорошо поработали, ребята!

- Фил Брукато

Name: Nature: Concept:
Player: Essence: Affiliation:
Chronicle: Demeanor: Cabal:

Attributes

Physical

Strength ●○○○○
Dexterity ●○○○○
Stamina ●○○○○

Social

Charisma ●○○○○
Manipulation ●○○○○
Appearance ●○○○○

Mental

Perception ●○○○○
Intelligence ●○○○○
Wits ●○○○○

Abilities

Talents

Alertness ○○○○○
Artist ○○○○○
Athletics ○○○○○
Awareness ○○○○○
Brawl ○○○○○
Dodge ○○○○○
Expression ○○○○○
Instruction ○○○○○
Intimidation ○○○○○
Larceny ○○○○○
Subterfuge ○○○○○

Skills

Animal Ken ○○○○○
Archery ○○○○○
Crafts ○○○○○
Etiquette ○○○○○
Leadership ○○○○○
Meditation ○○○○○
Melee ○○○○○
Research ○○○○○
Riding ○○○○○
Stealth ○○○○○
Survival ○○○○○

Knowledges

Academics ○○○○○
Culture ○○○○○
Enigmas ○○○○○
Investigation ○○○○○
Law ○○○○○
Linguistics ○○○○○
Lore ○○○○○
Medicine ○○○○○
Metaphysics ○○○○○
Occult ○○○○○
Science ○○○○○

Spheres

Connection ○○○○○
Entropy ○○○○○
Forces ○○○○○
Life ○○○○○
Matter ○○○○○
Mind ○○○○○
Prime ○○○○○
Spirit ○○○○○
Time ○○○○○

Advantages

Backgrounds

_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Other Abilities

_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Arete

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Willpower

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Quintessence

Scourge

Health

Bruised	-0	□
Hurt	-1	□
Injured	-1	□
Wounded	-2	□
Mauled	-2	□
Crippled	-5	□
Incapacitated		□

Experience

Merits & Flaws

Merit	Type	Cost	Flaw	Type	Bonus

Preferred Enchantments

Weaveries

Magickal Treasures

Name	Level	Arete	Quintessence	Appearance

Combat

Weapon	Difficulty	Damage	Range	Rate	Conceal

Special Maneuvers	Roll	Difficulty	Effect	Notes

Brawling Table

Maneuver	Difficulty	Damage
Body-check	7	(Special) Str. +2
Disarm	8	0
Grapple	6	Str.+Spec.
Kick	7	Str. +1
Parry	6	0
Punch	6	Strength
Shield Parry	6	0
Throw		(Var.) (Weapon)

Armor

Type	Protection	Penalty